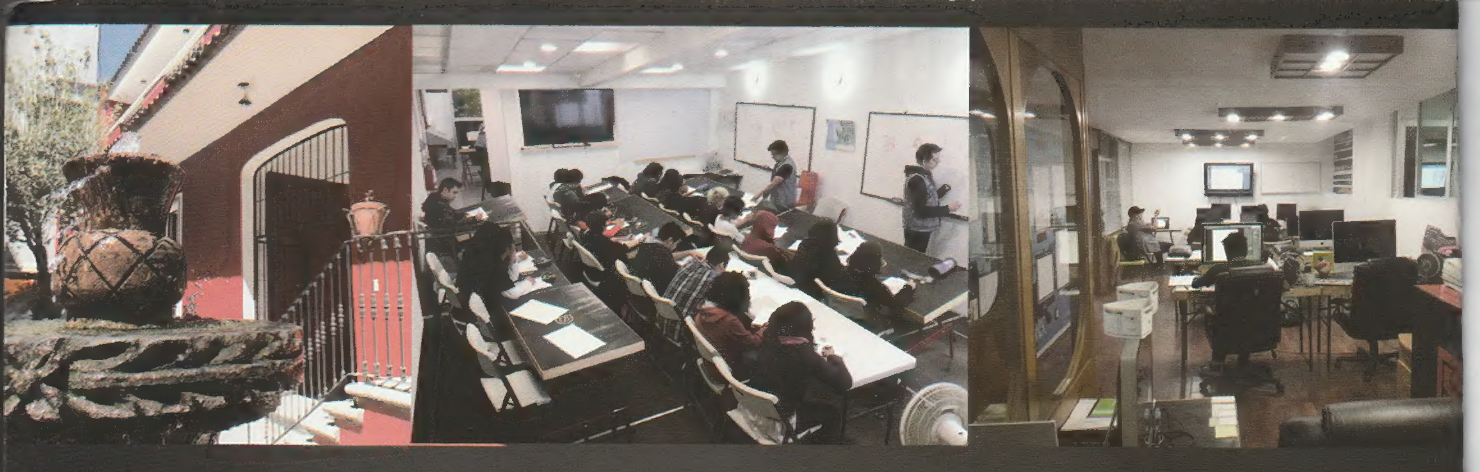

CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 354
$35.00MX
$3.75USD
ZOMBILLÉNIUM
UN PARQUE MUY PECULIAR
facebook
ASIA AL ROJO VIVO
SITUACIÓN ACTUAL EN EL LEJANO ORIENTE
354
BL
LA FORMA EN LA QUE UN GUSTO SE VUELVE UNA OBSESIÓN




DIBUJARTE
SCHOOL

EDITORIAL

El anime y el manga tiene ese algo tan particular, que es capaz de atraparnos en sus dulces y estéticas redes, de forma tan inmediata como atractiva, y que, dependiendo de nuestra capacidad de asombro y/o admiración, crearán en nuestros centros de placer, el equivalente psicológico a un duro grillete (con un muy buen candado por supuesto), del que pocos podremos, o querremos escapar.

Esta pequeña reflexión, se da como resultado a una de nuestras ya tradicionales (y algo extensas) discusiones, que regularmente se dan en esta casa editorial, entre el equipo de la *Conexión Manga team*, y la *escuadra CM*; en esta ocasión, le toco recibir los chanclazos al tema del ¿por qué es tan popular el género *Boys Love*? Dicha discusión dio diversos resultados, al tiempo de se dividió en muchas vertientes, que fueron desde la apertura de los medios, ser más incluyentes con dicho tema, pasando por el típico gusto por ver hombres lindos. Así que, a falta de un resultado final que terminara con esta controversia (eso y porque ya estábamos en *deadline* para desarrollo de la nueva edición), decidimos dedica este número, a analizar dichas temáticas, al tiempo que les ofrecemos un buen taco de ojo a nuestras queridas *fujoshis* y adorables *fudanshis* de hueso colorado, y a todos nuestros lectores que nos engalanan leyéndonos número tras número.

Antes de cerrar esta nota editorial, les recordamos a todos los amigos de Conexión Manga, que debido a la actual situación de incertidumbre que se vive en nuestro país, así como a diversos hechos que han afectado negativamente a la industria editorial, su revista consentida cambia la regularidad de su publicación, de quincenal a mensual. Dicho esto, a disfrutar se ha dicho.
Editorial por: Judith D.



ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

CONTENIDO



PORTADA

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM


CONEXIÓN MANGA OFICIAL


CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 354. Publicación mensual. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México. Copyright © 2000.

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

JUDITH D.
EURÍDICE JIMÉNEZ
STEFAN
NOZOMU RODRÍGUEZ
"CACHETADA CON GUANTE BLANCO"
PAULINA OLVERA
NEKO
MINA MEOW
LOS GEMELOS UKE
ZORRO DE SEDA
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

ANA LILIA REGALADO GARCÍA
DENISSE ALARCÓN RIVERA
DISEÑO GRÁFICO

ANA LILIA REGALADO GARCÍA
DENISSE ALARCÓN RIVERA
CALIDAD DIGITAL

HÉCTOR GARZA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

OCTAVIO RÍOS LÓPEZ
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100 ext. 111 ó 50059586 con Rafael Esquivel G.





FULLMETAL ALCHEMIST LIVE-ACTION

A LA EXPECTATIVA

Por Paulina Olvera

El *live-action* (una tendencia muy popular en los últimos años) de *Fullmetal Alchemist* está por estrenarse y, sin duda, ha causado mucha polémica.

La producción de *Warner Bros* cuenta con efectos de alta calidad, similar a los usados en *The Avengers*, y un reparto muy interesante. Los *trailers* nos muestran fragmentos de lo que veremos en esta entrega, además de revelar un poco del *soundtrack* y del elenco.

Para el papel de Edward Elric, está la estrella de *J-Pop* **Ryosuke Yamada**, para la voz de Alphonse Elric, que estará completamente animado por computadora, **Atomu Mizuishi**. Roy Mustang será interpretado por **Dean Fujioka**, Winry Rockbell, por **Tsubasa Honda**.

Con el fin de apegarse lo más posible a la historia, la mayoría del trabajo fotográfico se hizo en Volterra, Italia, recordemos que todo el contexto del manga está en Europa. Este *background* puede jugar en contra del elenco, pues en el manga, los personajes soy de etnia europea.

El film estará narrando la historia de los hermanos Elric, quienes, en un intento por resucitar a su madre, sufren consecuencias fatales y, para poder remediarlo, tendrán que encontrar la mítica Piedra Filosofal.

FICHA TÉCNICA

Género: Acción, fantasía
País de origen: Japón
Idioma/s: japonés
Reparto:
Ryosuke Yamada
Tsubasa Honda
Dean Fujioka
Ryuta Sato
Jun Kunimura
Fumiyo Kohinata
Yasuko Matsuyuki
Producción: Oxybot
Dirección: Fumihiko Sori
Guión: Hiromu Arakawa

DE LO MEJORCITO QUE NOS DEPARA ESTA NAVIDAD

Por Judith D.



SABER SERVANT, NERO CLAUDIUS !

Fans de Fate de hueso colorado, si te encantó *Fate/EXTELLA*, entonces te mereces un buen regalo para las próximas fiestas, y si eres de los que se autoregalan, aunque les sangre la cartera en el proceso (o la tarjeta de crédito en mi caso) te recomendamos esta dulce, dulce figura de la valiente Servant, Nero Claudius.

Good Smile es la encargada de comercializar esta pequeña joya del deseo friki, dentro de su línea de figuras Figma. Con un tamaño de 13.5 centímetros, viene totalmente pintada de fabrica, construida en PVC flexible, lo que le permite adoptar diversas poses gracias a sus extremidades articuladas; con un precio de preventa de 7,222 yenes, ciertamente es una verdadera ganga, más aún si pensamos que quienes la adquieran en apartado, se llevara una un rostro intercambiable con los ojos cerrados en plan apacible, toda una ternura de guerrera.





SUCY MANBAVARAN VERSIÓN NENDOROID

Si lo tuyo son las figuras Nendoroid, y además eres fan de la exitosa serie independiente, *Little Witch Academia*, esta oferta te puede interesar. Y es que pocos personajes son tan representativos de esta serie, como la adorable (y espeluznante) Sucy Manbavaran, quien, en esta versión, viene con sus ya tradicionales frascos de pócimas, setas, y por supuesto su varita mágica. El paquete incluye su base, tres rostros intercambiables, y un brote, todo esto a un precio de preventa de 4,167 yenes.





DARYL DIXON, ESCALA 1/6

Y ya para rematar, literalmente, a cuanto zombie se te ponga enfrente, tenemos esta detallada figura a escala 1/6 del Personaje Daryl Dixon (**Norman Reedus**), de la serie *The Walking Dead*. Tomando como base el trabajo del escultor **Threezero**, se ha logrado crear un hermoso objeto de colección, que plasma toda la esencia del personaje; incluye cuchillo, pistola, cargador, un poncho, y por supuesto, su emblemática ballesta con flechas extras. Todo a un precio de 22,000 yenes.







VAMPY BIT ME

EL GLAMOUR COSPLAY DE LINDA LE

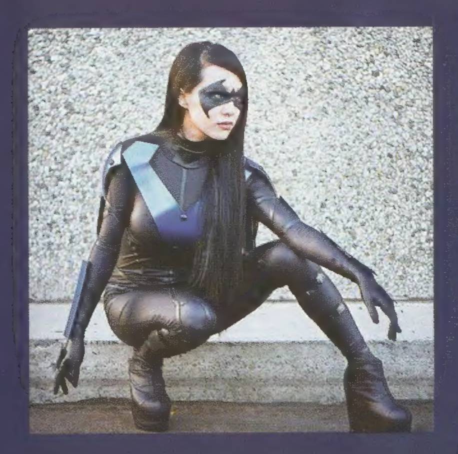
Por Judith D.

COSPLAYER, MODELO, PRODUCTORA, Y SUPER FAN DECLARADA DE *GUNDAM*, ESTA BELLA HIJA DE INMIGRANTES VIETNAMITAS SE GANÓ UN LUGAR EN EL GUSTO DE LA COMUNIDAD FRIKI, GRACIAS A SU FRÁGIL FIGURA Y EXÓTICA BELLEZA, PERO PRINCIPALMENTE POR SUS SESIONES FOTOGRÁFICAS, PORTANDO ENTALLADOS UNIFORMES DE PERSONAJES ANIMADOS Y DE COMICS, AUNQUE ES SU VERSIÓN COSPLAY DE LA MUTANTE PSYLOCKE, LA QUE SUS FANS TIENEN MÁS PRESENTE.



Nacida en 1982, de nacionalidad estadounidense, Linda Le, más conocida en el medio como Vampy bit me, es una graduada de la Universidad Estatal de San José California. Tras titularse en la especialidad de negocios, decide continuar su preparación en una carrera menos formal, por lo que comienza a capacitarse en *hairstyling*, en el estudio de **Paul Mitchell**, para posteriormente continuar su preparación en Inglaterra y Japón, pero los azares del destino la llevaron por el camino del modelaje.







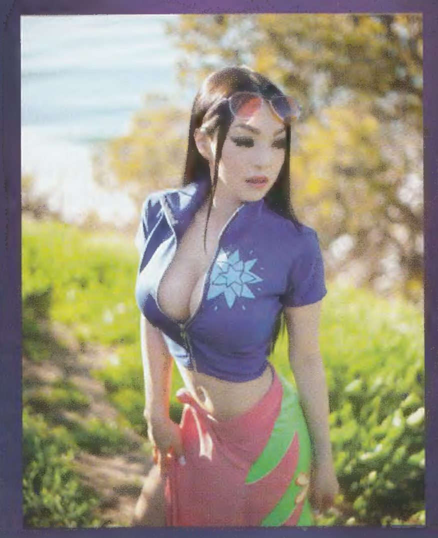
Posteriormente, sus conocimientos en costura y su gusto adquirido por el cosplay años atrás, llamarían la atención de la marca *Kotobukiya*, quienes usarían una de sus sesiones fotográficas para su photobook *Otacool 2*, abriéndole las puertas del medio del entretenimiento friki, colaborando al lado de celebridades como el ilustrador **Long Vo**, las empresas, *Bang Zoom! Entertainment* y *Mad Catz*, entre otras, además de aparecer en diversas portadas de revistas especializadas, ser modelo para personajes de videojuegos, y formar parte de la producción del *show web Just Cos*, dedicado al mundo del cosplay, eso sin olvidar mencionar su participación en la revista *Playboy*, donde exploto al máximo sus dotes de modelo, y belleza como cosplay profesional.

Sus creaciones son tan variadas como divertidas, por lo que podremos verla tanto como: una androide R2-D2 sexy, portando un traje de batalla de la serie Gantz, como la sensual súcubo Morrigan de Darkstalkers, la ya mencionada Psylocke, así como con trajes más complejos y fantásticos, como la armadura de cazadora en *Monster Hunter Generations*; pero sin importar como se vista tal o cual día, la calidad siempre estará antes que todo, wiiiiiii. . .

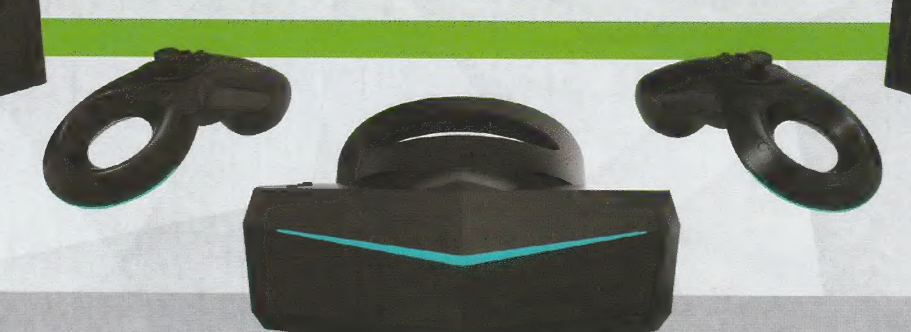












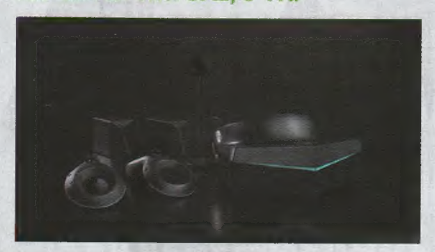
VR TAN NÍTIDO COMO LA REALIDAD

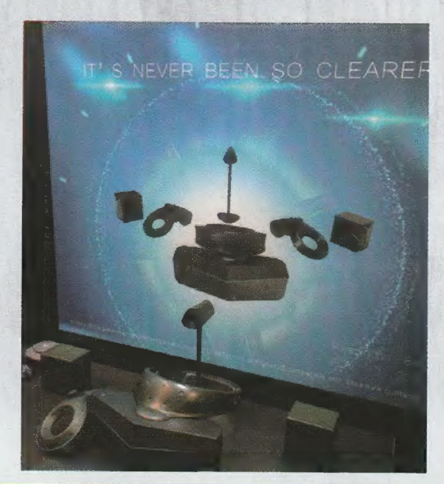
TAXIS ESTILO DRONE, Y NUEVA CÁMARA TIPO OSMO

Por Judith D.

EL MUNDO DE LA TECNOLOGÍA SIEMPRE ESTÁ A UN PASO ADELANTE DE NOSOTROS, AÚN CUANDO LAS ASPIRACIONES DE LAS EMPRESAS SEA ACERCAR SUS PRODUCTOS A LA MAYORÍA DE CONSUMIDORES POTENCIALES, YA SEA CON INVERSIONES FARAÓNICAS, O CON EL APOYO DEL *CROWDFUNDING*, ESAS IDEAS REVOLUCIONARIAS TARDE O TEMPRANO ESTARÁN FRENTE A NUESTROS OJOS, Y ESO ÚLTIMO SE ENTIENDE DE MANERA LITERAL, CON UN NUEVO PRODUCTO QUE PRETENDE REVOLUCIONAR EL MUNDO DE LOS VISORES DE *REALIDAD VIRTUAL*, O *VR*.







8K EN VR ANTES QUE EN TV

Actualmente el *VR* está teniendo un empuje bastante fuerte, esto gracias a la fiera competencia que *Oculus rift*, *HTC vive* y *Sony Playstation VR*, están librando para hacerse de la mejor tajada del pastel virtual (nunca mejor dicho), y aun cuando compañías tan poderosas como *Samsung*, ya han anunciado un dispositivo dedicado, muy alejado de sus clásicos visores que emplean su gama de celulares como núcleo y pantalla, aún hay pequeños innovadores que se animan a lanzarse al ruedo, por lo que pronto llegará un nuevo competidor, su nombre es *Pimax* y su as bajo la manga es la resolución en pantalla de 8K.

Ciertamente la mayoría de quienes seguimos al día este mundillo futurista, nos sorprendió ver un producto de consumo, que explotase las bondades del 8k antes que una pantalla en nuestras salas de estar, y más aún, que dicho producto se financiase por *Kickstarter*, por lo que rápidamente fuimos a la página, solo para enterarnos que la meta de financiamiento de 200,000 dólares, fue superado en un solo día. ¿Pero cuales son las bondades de estas gafas además de la enorme resolución? Pues bien, estos datos seguramente te harán sangrar el bolsillo, con tal de hacerte de un par de estas maravillas.

Para comenzar, las *Pimax 8k* cuentan con seguimiento por láser, para una precisión absoluta del movimiento, un ángulo de visión de 200 grados (a diferencia de los 110 grados de su competencia), en cuanto a las pantallas individuales, en suma dan como resultado un total de 16.6 millones de pixeles, evitando así el llamado efecto rejilla, líneas verticales que rompen la magia en la mayoría este tipo de dispositivos, al tener pixeles demasiado grandes o con una separación pronunciada, algo que *Pimax* ha solucionado prácticamente en su totalidad.

La tasa de refresco de la pantalla es de 90Hz, lo que es fantástico tomando en cuenta la resolución, esto suprime otro efecto desagradable en las VR, el mareo que se suscita al mirar un dispositivo durante cierto tiempo, con una media de refresco baja, así mismo el tiempo de respuesta del paneo promete unos nada despreciables 15 milisegundos de latencia. Obviamente para obtener los mejores resultados tendrán que contar con una PC decente, como bono extra los fabricantes prometen una compatibilidad total con la siguiente generación de tarjetas gráficas Nvidia, algo bueno si pensamos en una inversión a futuro.

El paquete más completo incluye además de los visores, dos controles, y dos estaciones de base para reconocer cuando estés de pie, todo por una inversión de 999 dolaritos.
©Pimax

TAXIS VOLADORES AUTÓNOMOS, EL NUEVO JUGUETE PARA DUBÁI

¡Oh hermosa ciudad de Dubái! Casa de la experimentación en diseño arquitectónico, tecnologías futuristas, y ostentosos multimillonarios; que mejor lugar para ofrecer un servicio de taxis digno de los más acaudalados, quienes lo menos que desean es tener que esperar en medio del tráfico como cualquier mortal, por lo que requieren un servicio a su "altura", y ese servicio es el *Volocopter 2X*.

Fabricado por la empresa alemana *E-volo* (cuyo prototipo voló por primera vez con éxito en 2013), este "drone autónomo" cuenta con un sistema de 18 aspas, que le dan una mayor estabilidad y seguridad que un helicóptero, pudiendo llevar hasta dos pasajeros (con sus respectivos paracaídas) a una velocidad de 100 kilómetros por hora, tiene una autonomía de 30 minutos, se espera que tras el éxito de la prueba piloto, comience a ofrecer su servicio regularmente en la mencionada urbe, eso si, a un costo no apto para cardiacos, o Godínez como su servidora.

©E-volo







REMOVU K1, ¿COMPETENCIA PARA EL DJI OSMO?

Removu es una empresa que, gracias al crowdfunding, nos ha ofrecido excelentes *gimbals* y visores wifi para cámaras de acción, pero en el aspecto de dispositivos de grabación propios estaban muy verdes... Hasta ahora. *El Removu K1* es una cámara con una apertura de lente f2.8, graba en 4k hasta 30 cuadros por segundo, y hasta 128 a FHD, además de tomar fotos de 12 megapíxeles. Su atractivo principal es un gimbal integrado de 3 ejes, perfecto para realizar tomas cinematográficas, sin las molestas vibraciones o movimientos bruscos de las grabaciones manuales.



Actualmente el único referente de este tipo de cámaras es la *Osmo+* de la compañía *DJI*, que en nuestra propia experiencia es un excelente producto, pero *Removu* ha eliminado ciertas deficiencias, como el inconveniente de sincronizar con un celular para usar todas las funciones, esto gracias a la incorporación de una pantalla táctil de 1.5 pulgadas, un tamaño más compacto y un peso menor, además de mejorar considerablemente la autonomía, ofreciendo hasta 4 horas de grabación con una sola carga, con la posibilidad de conectar directamente la cámara a un *power bank* y continuar grabando, incluso algo que pareciese tan ínfimo como incluir una rosca de ¼ de pulgada, le da una ventaja enorme sobre su competencia, ofreciéndote la posibilidad de colocar un trípode o extensor compatible de cualquier marca.



Otro aspecto que destacar es su precio, el cual está en 399 dólares, frente a los 649 de su competencia. Desafortunadamente, las especificaciones no mencionan ranura para tarjetas SIM, por lo que la posibilidad de realizar *streaming* queda relegada al uso de dispositivos externos, aun así, es un producto con mucho futuro, y si fuiste de los generosos que fondearon esta idea en el portal de *Indiegogo*, podrás adquirirlo a un atractivo precio de 299 dólares.

©Removu

punzi
ella

PUNZIELLA
la virtud de lo sutil

Por Cachetada con Guante Blanco

FORMA, COLOR, TAMAÑO Y TEXTURA, ELEMENTOS BÁSICOS PARA LOGRAR UNA PERFECTA COMUNICACIÓN ENTRE LA OBRA Y EL ESPECTADOR, EL BALANCE QUE LOGRA ATRAPAR LAS MIRADAS, Y ACOPLAR A LA PERFECCIÓN LA VISIÓN DEL ARTISTA (Y/O DISEÑADOR GRÁFICO) CON EL SENTIMIENTO DEL PÚBLICO; ESTA BASE ES POR DEMÁS APLICABLE A LA ILUSTRACIÓN, Y LA JOVEN ARTISTA PUNZIELLA, HA LOGRADO ESTA ESTÉTICA DE MANERA SUTIL, PERO NO POR ESO MENOS ATRACTIVA.

SENCILLEZ ESTÉTICA

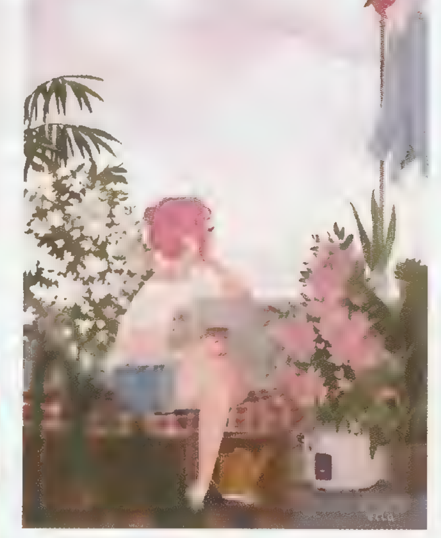
De origen filipino, la joven Pauline, alias Punziella, ha alcanzado una considerable fama gracias a las redes sociales, donde sus ilustraciones carentes de delineado, y en su mayoría con vivos colores cálidos, atrapan la mirada de cuantas personas tienen la dicha de toparse con su arte. A pesar de emplear una limitada paleta de colores, es la combinación tan particular de estos lo que le da realce a sus ilustraciones, mostrando una vivacidad tal, que, complementada con las agradables expresiones en el rostro de los personajes, logra que cada pose sea única e irrepetible.

Ya sean diseños originales o *fan-art*, la mayoría de sus ilustraciones carecen de fondos, no porque no domine el diseño de estos, simplemente no los necesitan, ya que como mencionamos al inicio de esta nota, cada uno de sus trabajos respeta a tal punto los principios del diseño, complementado a su dominio del pincel digital (principalmente texturizados), que logra esa sensación de estar viendo una obra completa, por lo que algo más que unos cuantos elementos o colores en el fondo, harían que esta se viese sobresaturada.

Actualmente se pueden adquirir compilatorios impresos de sus obras, además de litografías y, si eres perceptivo, tal vez veas su crédito entre los responsables del arte de algunas producciones animadas, y comics indie, además de usar sus ratos libres para jugar con imágenes de princesas Disney y ponerlas en situaciones cotidianas de la actualidad, (vaya hobby). Si desean conocer un poco más de Punziella, no duden de visitar sus redes sociales, o apoyarla en su página de *Patreon*, realmente valdrá la pena.









EQUIPO JAPONÉS DE AUXILIO PARA DESASTRES

HÉROES CON CASCOS

Por Paulina Valentine & Zorro de Seda

Hace unos meses, México se vio azotado por una de las tragedias más grandes en las últimas décadas: Un terremoto arremetió en contra de la Ciudad de México, Morelos, Puebla y otros estados. La devastación cubrió, principalmente, a la Capital.

La solidaridad de la sociedad civil se unió ante la catástrofe que dejó este desastre natural, pero el mundo no nos dejaría solo: muchas naciones (a las cuales les agradecemos infinitamente) se unieron para brindarnos ayuda, entre ella estuvo Japón, y en honor de ellos hablaremos un poco sobre los rescatistas nipones.

JAPÓN ANTE EL DESASTRE

Japón es uno de los países con más actividad sísmica y riesgo de tsunami del mundo, gracias a su geografía: está ubicado arriba de la placa continental euroasiática, uno de los lugares más riesgo de movimiento del planeta.



- Toshihide Kawasaki
Líder de Equipo

Este país tiene sus propias medidas de seguridad y grupos anti-desastre, pero también cuentan con un equipo de ayuda a otras naciones, el **Equipo Japonés de Auxilio para Desastres** (JDR por sus siglas en inglés).

Este grupo está conformado por 70 elementos humanos (elegidos de la Agencia Nacional de Policía, Agencia de Manejo de Incendios y Desastres, y la Guardia Costera de Japón) y cuatro caninos. Se formó a finales de 1970 (su primera misión fue ayudar a







refugiados camboyanos) y en 1987 se promulga la Ley del Equipo Japonés de Auxilio para Desastres con el fin de equiparlos y adiestrarlos mejor.

EL JDR TIENE CINCO DIVISIONES:

Equipo de Rescate. Ellos se encargan buscar desaparecidos, rescatar personas de los escombros y llevarlas a zonas seguras, además de proporcionarles primeros auxilios.

Equipo Médico. Son los profesionales de la salud que ayudan en las contingencias. Están equipados y capacitados para montar hospitales móviles en zonas de desastre.

Equipo de Expertos. Son los que asesoran para la mejor gestión del desastre y llevar una reconstrucción exitosa.

Equipo de Respuesta a Enfermedades Infecciosas. Se encargan del estudio y prevención de epidemias.

Unidades de Autodefensa. Cuando ya hay emergencias de salud pública, dan tratamiento para controlar la situación.

EL GRAN EQUIPO DE HEROES

Estos valientes nipones tienen un estricto y constante entrenamiento que consiste en primeros auxilios, reducción de riesgo en desastres, implantación de campamentos y hospitales móviles, rescate y salvamento, contención de incendios, uso especializados de cuerdas y nudos, simulacros, etc.

Su modo de acción inicia con una respuesta inmediata, que es la búsqueda y rescates de víctimas, además de atención médica. Lo siguiente es la recuperación de las zonas, donde el grupo de expertos se enfoca que devolver la vida cotidiana. Finalmente, las labores de prevención, es decir, la educación en medidas de seguridad.

La estancia en cada zona suele ser de 10 días, los cuales deben ser ordenados por el Ministerio de Relaciones Exteriores de Japón, organismos al que pertenecen. Además de México, el JDR, con sus heroicos uniformes anaranjados y azul, ha tenido más de 500 misiones (de 1987 al 2016) entre ellas Haití, Tailandia, Nepal, Filipinas, Vanuatu y África.

Haber tenido la ayuda de expertos como ellos, conmovió a muchas personas (nosotros entre ellos), pues la solidaridad y profesionalismo que demostraron con sus labores nos regalaron un poco de esperanza en esta obscuridad que nos dejó la tragedia.

Muchas gracias, JDR, gracias por ayudarnos, tendernos la mano cuando más lo necesitamos, por rescatar tantas personas, y demostrarnos que aún puede haber un mañana.

Estaremos eternamente agradecidos con ustedes y las demás naciones que estuvieron unidos en un abrazo de amistad con nosotros en estos momentos de catástrofe. Gracias por todo, queridos y admirados rescatistas.









AKIRA AMANO

CREADORA ÚNICA

Por Paulina Olvera

ES TRADICIÓN NIPONA CREAR LAS MEJORES OBRAS DE ARTE, CON DIBUJOS MARAVILLOSOS, E HISTORIAS INCREÍBLES. HOY QUEREMOS HABLARLES DE UNA MANGAKA MUY TALENTOSA Y CON UN ESTILO QUE HA CAUTIVADO A MUCHAS PERSONAS.

UNA MANGAKA EXCEPCIONAL

Akira Amano es originaria de Aichi. Tiene 44 años. Su debut como artista fue en 1998 en la *Weekly Young Magazine* y ganó el premio *Tetsuya Chiba* como novata. Este reconocimiento la ayudó a llegar a la revista *Shonen Jump* de la editorial *Shueisha Publishing Co, Ltd.*
En 2002, Amano participó en un concurso para aspirantes a mangaka, y fue uno de los afortunados ganadores, con su manga *Monkey Business*. Posteriormente fue publicado en *Young Magazine.*

En 2004, finalmente encontró el verdadero éxito, con el gracioso y elegante manga, *Katekyo Hitman Reborn!* Amano tenía algunas ideas locas para







entretener a los lectores. Ella apareció con personajes extraños para agregarle picante al humor, una historia escrita especialmente para ser única, y de acción rápida. Primero fue un *one-shot*, pero la demanda fue tal que comenzó a serializarse. El manga fue tan popular que se adaptó al anime en el 2006. Además de tener 20 videojuegos.

Amano también tiene una faceta como ilustradora. Este trabajo puede apreciarse en el diseño de personajes de la adaptación al anime de *Psycho-Pass*.
A Amano le gusta mucho conversar (tanto que se han puesto un letrero en la oficina donde se prohíbe hacerlo, como una especie de auto-recordatorio). Tiene una excelente relación sus ayudantes, a veces se quedan tan tarde en el trabajo, que dan las cuatro de la mañana. Tiene un gato al que quiere mucho. Su primer seudónimo fue "Oyatsu Oyao", con este nombre concursó para algunos premios. El manga *Sougen No Muuton* fue de sus primeros trabajos y gracias a él, logró llegar a *Shonen Jump*.

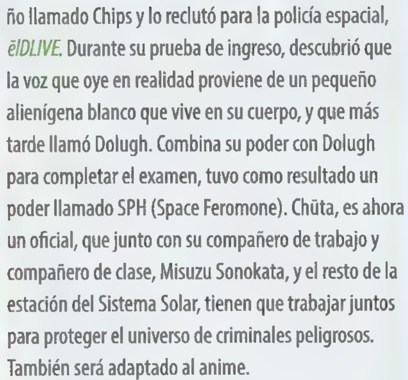
Es muy buena amiga del también mangaka **Kyosuke Usuta**, incluso ha hecho ilustraciones para *Pyu a Fuku! Jaguar y Sexy Commando Gaiden: Sugoi yo! Masaru-san*, ambos trabajos de Usuta.

Aunque Katekyo Hitman Reborn! Es su obra más popular, y con la que llegó a la cima, tiene otros mangas con historias muy interesantes como *Nemuri Netarou Arawaru!!!* (su primer publicación en *Shonen Jump* fue un *one-shot*) que trata sobre Nemuri Netaro, él puede resolver todos lo problemas que tengas con el sueño, sean los que sean. Si no puedes dormir, tienes constantes pesadillas o simplemente quieres tener mejores sueños, está allí para ayudarte. Su último cliente, Tonko, siempre ha estado obsesionado por la misma pesadilla que se repite todas las noches, que coincide con los momentos previos a que se traslade a una nueva escuela. Tonko ahora tendrá que enfrentar los asombrosos hechos del mundo de los sueños con la ayuda de Netaro.

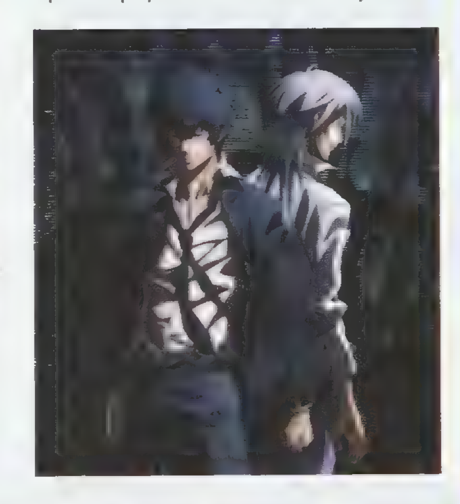




Su último trabajo es *ēlDLIVE*, que cuenta la historia de Chūta Kokonose, un chico de secundaria que ha podido escuchar una voz que nadie más puede durante tanto tiempo como podía recordar. Un día, apareció un extraño llamado Chips y lo reclutó para la policía espacial, *ēlDLIVE*. Durante su prueba de ingreso, descubrió que la voz que oye en realidad proviene de un pequeño alienígena blanco que vive en su cuerpo, y que más tarde llamó Dolugh. Combina su poder con Dolugh para completar el examen, tuvo como resultado un poder llamado SPH (Space Feromone). Chūta, es ahora un oficial, que junto con su compañero de trabajo y compañero de clase, Misuzu Sonokata, y el resto de la estación del Sistema Solar, tienen que trabajar juntos para proteger el universo de criminales peligrosos. También será adaptado al anime.



Akira Amano es una artista con historias fantásticas (de inspiración muy diferente) y un estilo muy lindo. Esperamos que podamos ver más de su trabajo.

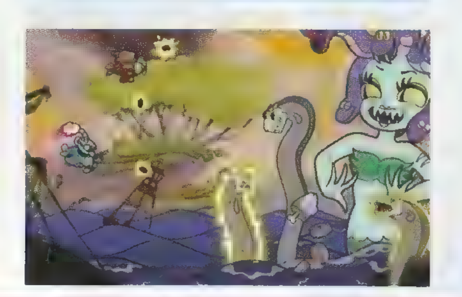


VIDEOJUEGOS ARTESANALES

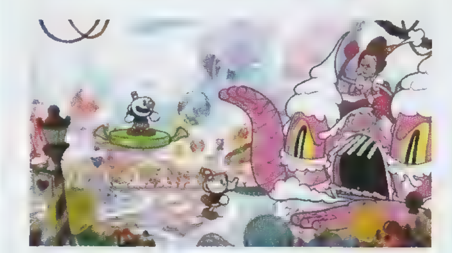
ARTE DIGITAL HECHO A MANO

Por Nozomu Rodríguez

ESTAMOS EN UNA ÉPOCA EN LA QUE LOS VIDEOJUEGOS SON PARTE PRIMORDIAL DE NUESTRAS VIDAS. CON LOS GRANDES AVANCES TECNOLÓGICOS, LAS GRÁFICAS DE NUESTROS JUEGOS FAVORITOS LUCEN CADA VEZ MÁS REALISTAS, Y CADA RESEÑA DE UN JUEGO NUEVO SE CENTRA OBSESIVAMENTE EN LAS SIGLAS "FPS" (*FRAMES PER SECOND, NO FACTOR DE PROTECCIÓN SOLAR*).



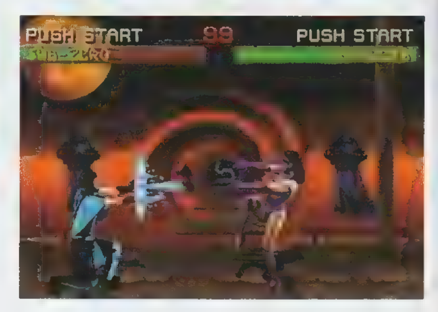
Sin embargo, la llegada de un juego tan bonito como innovador (y espeluznante, alguien tenía que decirlo), nos hizo recordar que la belleza de un videojuego no siempre reside en el realismo o la modernidad de sus gráficas.



Ese juego se llama *Cuphead*, y llegó a todas las consolas para dejarnos atónitos con lo hermoso de su diseño, el cual tiene la peculiaridad de haber sido dibujado a mano. ¡Sí!, leíste bien, cada uno de los detalles de este juego fue producido a la antigüita, con toda la creatividad y el esfuerzo de sus creadores.

Por eso, hoy te vamos a mostrar algunos de los videojuegos que han sido animados con técnicas tradicionales, para que veas que, en el mundo del gaming no todo son modelos en 3D.





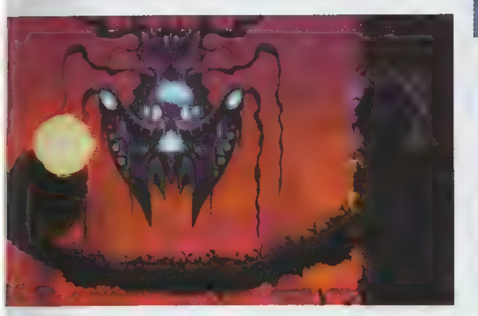
BRUTALIDAD A CUADRO POR CUADRO

Casi todo el mundo recuerda a *Mortal Kombat* por la polémica que levantó entre los públicos más conservadores (después de todo, ¿quién diría que un juego de peleas en el que los personajes luchan a muerte resultaría tan violento?), la cual influyó en la creación de las clasificaciones ESRB. Sin embargo, algo que no se menciona tan a menudo acerca de este título es la técnica de animación que se usó para realizarlo.



Mortal Kombat fue realizado con una técnica cinematográfica llamada *stop-motion*, la cual consiste en fotografiar a cada uno de los personajes en distintas posiciones para que, al pasar los fotogramas, se cree la ilusión de movimiento. ¿Sabes qué significa esto? ¡Así es!, alguien se dejó fotografiar en un traje de Sub-Zero antes de que fuera cool.

En 1994, *Atari Games* lanzó *Primal Rage*, un juego que superó en brutalidad (pero no en ventas ni popularidad) a *Mortal Kombat*. Este título estaba protagonizado por dinosaurios y otras criaturas prehistóricas, los cuales luchaban en sangrientas batallas para determinar de una vez por todas quién era el rey de las bestias (puesto que hasta hoy ocupa un meteorito).



Primal Rage también fue animado en stop-motion. Sin embargo, en vez de utilizar personas, los realizadores fabricaron figuras de arcilla de 50 cm, las cuales fotografiaron cuadro por cuadro para crear uno de los videojuegos más feos, pero más artísticos, de todos los tiempos.

INDIES AL ATAQUE

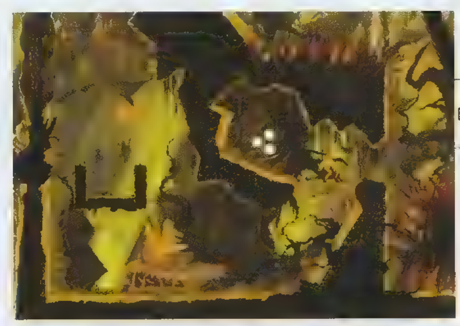
La escena de los videojuegos *indie* ha tomado por sorpresa a la industria por su creatividad y gusto por la innovación. Por esta razón, los desarrolladores independientes no podían quedarse fuera de nuestro recorrido por el mundo de los juegos artesanales.

[illegible] mundo, pero sí que es divertido.

[illegible] muñecas?



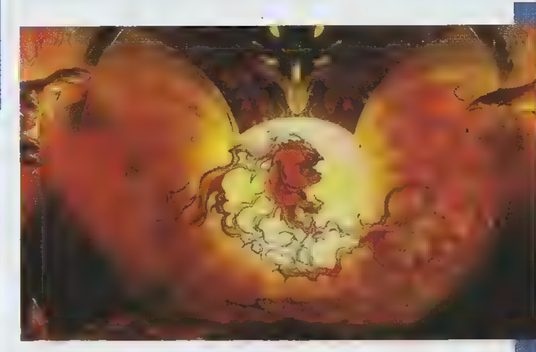


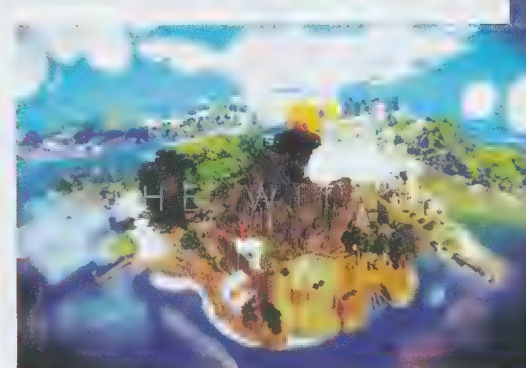


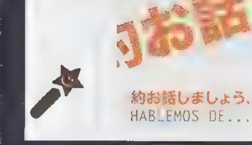
Ahora que, si no sólo buscas un juego que se vea bien, sino que también sea todo un reto, *Braid* es lo que estás [illegible]

TALENTO A TODO LO QUE DA

Éstos son sólo unos cuantos ejemplos de lo que los desarrolladores pueden lograr con tal de sorprendernos. A estas alturas del partido es indudable que los videojuegos se han convertido en toda una nueva forma de arte. Así que, ¡a jugar se ha dicho!









DE LUCHA LIBRE Y FÚTBOL

LAS MUJERES NIPONAS Y EL DEPORTE

Por Zorro de Seda & Paulina Valentine

EL DEPORTE Y EL ESTUDIO SON COSAS FUNDAMENTALES PARA LA CULTURA JAPONESA. AMBAS DISCIPLINAS MANTIENEN UNA ARMONIOSA CONVIVENCIA, A DIFERENCIA DE OCCIDENTE. LAS MUJERES SE HAN DESTACADO POR DESARROLLARSE EN AMBOS CAMPOS. HOY LES HABLAREMOS DE DOS DEPORTES CUYA POPULARIDAD HA CRECIDO EN ORIENTE Y QUE TIENEN COMO GRANDES FIGURAS A MUJERES JAPONESAS.





WRESTLING

La Lucha Libre o *wrestling* es un deporte que ha ganado un estatus importante en el País del Sol Naciente. La lucha japonesa es hoy una [illegible], de las mejores del mundo gracias a ella, diversas luchadoras niponas llegan a grandes empresas extranjeras como el *Consejo Mundial de Lucha Libre* (CMLL), *Asistencia, Asesoría y Administración* (AAA) en Mexico, *World Wrestling Entretainment* (WWE) *Global Force Wrestling* de Estados Unidos, entre otros.

Aunque el terreno era masculino, las mujeres comenzaron a interesarse y poco a poco ganaron importancia.

En México han desfilado grandes luchadoras, como **Mima Shimoda**, **Ayumi** o **Ray**, todo gracias a la creación de *REINA X WORLD* una empresa de lucha libre conformada únicamente por mujeres. Esta empresa tiene convenios con el CMLL, *SHIMMER*.

La WWE, la empresa más importante de lucha libre a nivel mundial también ha puesto sus ojos sobre las estrellas niponas. [illegible]





una lucha tan "profesional" para las mujeres, se han preocupado por tener algunas damas que sí sean atletas.

En su *roster* actual se encuentras dos grandes luchadoras, **Kairi Sane**, cuyo nombre real es Kaori Housako, tiene 29 años, es actriz y luchadora. Se graduó de la Universidad de Hosei con un grado en literatura japonesa. Empezó su carrera en el *wrestling* en el 2011 bajo la tutela de la empresa *Worl Wonder Ring Stardom*. Su talento la llevaría a la WWE, donde debutó con una victoria ante **Bianca Belair** en el *Mae Young Classic Tournament*. Su estilo de pelea la llevó a ganar esta competencia. Aún se encuentra en la división de desarrollo, pero próximamente la veremos en el elenco principal.

La otra estrella es **Asuka** (Kanako Urai) es originaria de Osaka y tiene 36 años. Graduada de la Universidad de Artes de Osaka, comienza su carrera en la lucha en el 2004, cuando decide dejar su trabajo como diseñadora gráfica, movida por la admiración a grandes atletas como **Antonio Inue**, **Nobuhiko Takada** o **Minoru Susuki**.



La primer parte de su carrera duró poco, pues una a[illegible]ción en los riñones la obligó a tomar un año de d[illegible], pero no fue el final, regresó y no pararía. Siete años después iría a Estados Unidos, al circuito independiente, regresaría a Japón y después, a la gran WWE.

En la empresa norteamericana, [illegible] de la *NXT* por 510 días, el reino [illegible] campeonato de la WWE. Su t[illegible]mente al elenco principal, en la [illegible] uno de los *Main Events* más impo[illegible] *Ladders & Chair*[illegible]

FÚTBOL

El fútbol es el deporte más poderoso del mundo. En Japón, es el tercero en popularidad. Las mujeres japonesas han destacado notablemente en este deporte, pues su selección, las **Nadeshiko**, ha logrado ganar una Copa del Mundo y varias medallas olímpicas.

Actualmente, las Nadeshiko tienen elementos extraordinarios que juegan en las mejores ligas del mundo, y que son de las mejores jugadoras en este sentido. Hay tres futbolistas que han destacado en estas ligas.

Nahomi Kawasumi es delantera, juega para el [illegible] (NWSL), la mejor de mundo. Kawasumi es uno de los elementos importantes para el Reign, y fue decisiva para la victoria en el Mundial de Alemania 2011 (es una lástima que no sea llamada a la selección en esta nueva administración). Es egresada de la *Nippon Sport Science University*. Su velocidad y técnica la han llevado a siempre ser parte de los once ideales de las diferentes temporadas.

Rumi Utsugi es mediocampista defensiva. Su carrera profesional inició en el *NTV Beleza*. Su perfecto juego la llevó a Francia, para fichar por el *Montpellier Herault Sport Club*, y la convirtió en la primer mujer japonesa



[illegible] Reign FC firmaría contrato con ella. Utsugi [illegible] fundamental en el once inicial del Reign. T[illegible] parte de aquel grupo campeón del 2011

Finalmente, está **Saki Kumagai**. La actu[illegible] de la Nadeshiko (muy probablemente se[illegible] japonesa con mayor importancia en este [illegible] Kumagai juega para el mejor equipo de [illegible] probablemente del mundo) el *Olympi*[illegible] Aquí desarrolló una versatilidad increíbl[illegible] como defensa central, pero a medida de la exigen[illegible] europea, cambió a ser centrocampista.

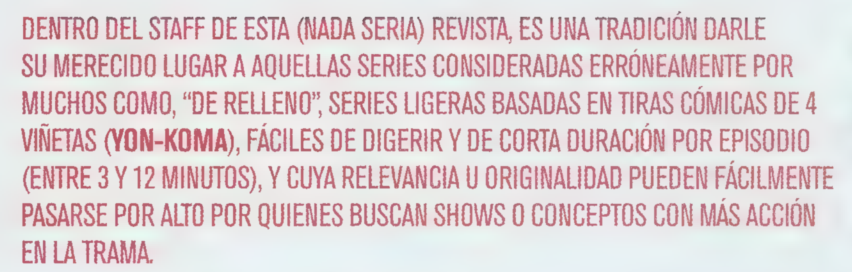












TSUREDURE CHILDREN

PORQUE EN EL NOVIAZGO, NADA ESTÁ ESCRITO

Por Judith D.



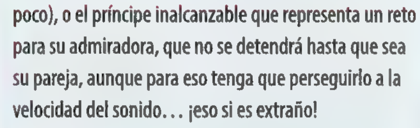
DENTRO DEL STAFF DE ESTA (NADA SERIA) REVISTA, ES UNA TRADICIÓN DARLE SU MERECIDO LUGAR A AQUELLAS SERIES CONSIDERADAS ERRÓNEAMENTE POR MUCHOS COMO, "DE RELLENO", SERIES LIGERAS BASADAS EN TIRAS CÓMICAS DE 4 VIÑETAS (YON-KOMA), FÁCILES DE DIGERIR Y DE CORTA DURACIÓN POR EPISODIO (ENTRE 3 Y 12 MINUTOS), Y CUYA RELEVANCIA U ORIGINALIDAD PUEDEN FÁCILMENTE PASARSE POR ALTO POR QUIENES BUSCAN SHOWS O CONCEPTOS CON MÁS ACCIÓN EN LA TRAMA.



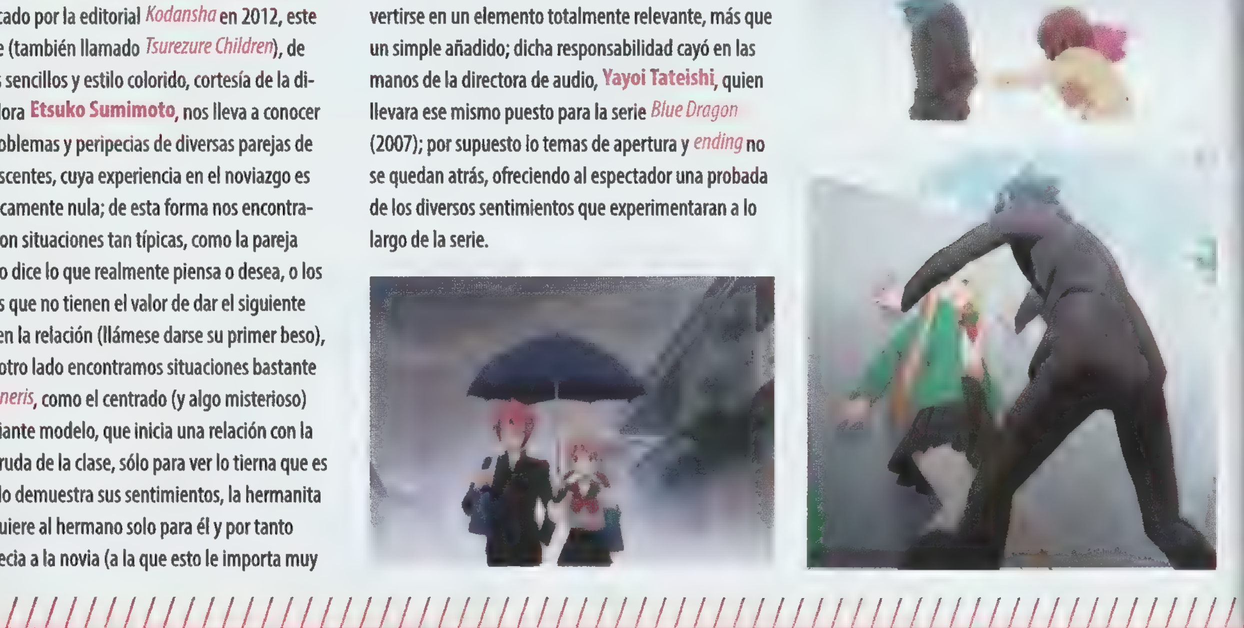


TAN SUTIL COMO DIVERTIDO

Inspirado en el trabajo de **Toshiya Wakabayashi**, publicado por la editorial *Kodansha* en 2012, este anime (también llamado *Tsurezure Children*), de trazos sencillos y estilo colorido, cortesía de la diseñadora **Etsuko Sumimoto**, nos lleva a conocer los problemas y peripecias de diversas parejas de adolescentes, cuya experiencia en el noviazgo es prácticamente nula; de esta forma nos encontramos con situaciones tan típicas, como la pareja que no dice lo que realmente piensa o desea, o los novios que no tienen el valor de dar el siguiente paso en la relación (llámese darse su primer beso), y por otro lado encontramos situaciones bastante *sui generis*, como el centrado (y algo misterioso) estudiante modelo, que inicia una relación con la chica ruda de la clase, sólo para ver lo tierna que es cuando demuestra sus sentimientos, la hermanita que quiere al hermano solo para él y por tanto desprecia a la novia (a la que esto le importa muy poco), o el príncipe inalcanzable que representa un reto para su admiradora, que no se detendrá hasta que sea su pareja, aunque para eso tenga que perseguirlo a la velocidad del sonido… ¡eso si es extraño!



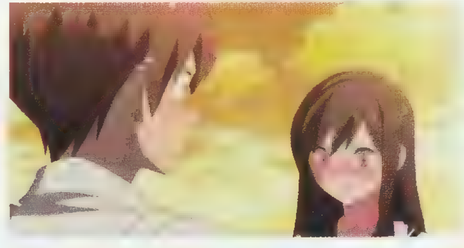
Y hablando de sonido, este ocupa un lugar muy particular, otorgando una personalidad propia a cada episodio, tomando en cuenta la dificultad de lograr dicha labor en episodios tan cortos, marcando inteligentemente el ritmo de las escenas, al grado de convertirse en un elemento totalmente relevante, más que un simple añadido; dicha responsabilidad cayó en las manos de la directora de audio, **Yayoi Tateishi**, quien llevara ese mismo puesto para la serie *Blue Dragon* (2007); por supuesto lo temas de apertura y *ending* no se quedan atrás, ofreciendo al espectador una probada de los diversos sentimientos que experimentaran a lo largo de la serie.





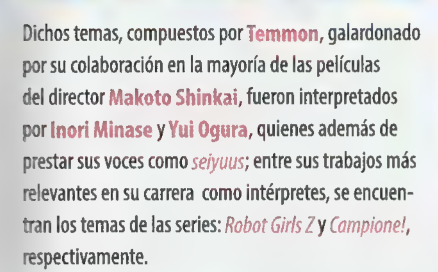












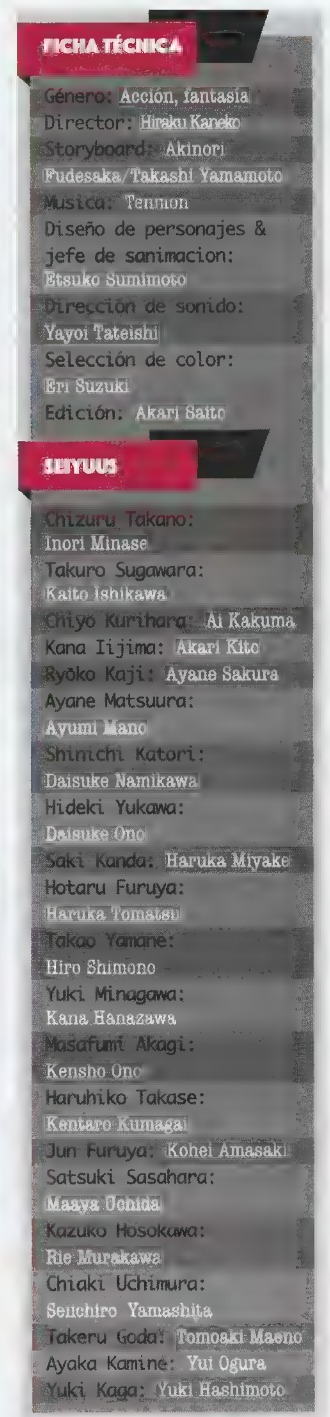
Dichos temas, compuestos por **Temmon**, galardonado por su colaboración en la mayoría de las películas del director **Makoto Shinkai**, fueron interpretados por **Inori Minase** y **Yui Ogura**, quienes además de prestar sus voces como *seiyuus*; entre sus trabajos más relevantes en su carrera como intérpretes, se encuentran los temas de las series: *Robot Girls Z* y *Campione!*, respectivamente.



DE LO BUENO POCO

Esta no es una serie con grandes pretensiones, ni mucho menos el gran éxito de la pasada temporada, pero para muchos televidentes, representa un sutil escape de la complejidad de la vida, dejándonos un buen sabor de boca, al permitirnos imaginar como sería nuestra vida si estuviésemos en una situación como la de los protagonistas, de las distintas historias que componen *Tsuredure children*. *Wiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii*. . .





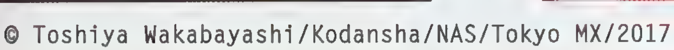
FICHA TÉCNICA

Género: Acción, fantasía
Director: Hiraku Kaneko
Storyboard: Akinori Fudesaka/Takashi Yamamoto
Musica: Tenmon
Diseño de personajes & jefe de sanimacion: Etsuko Sumimoto
Dirección de sonido: Yayoi Tateishi
Selección de color: Eri Suzuki
Edición: Akari Saito

SEIYUUS

Chizuru Takano: Inori Minase
Takuro Sugawara: Kaito Ishikawa
Chiyo Kurihara: Ai Kakuma
Kana Iijima: Akari Kito
Ryōko Kaji: Ayane Sakura
Ayane Matsuura: Ayumi Mano
Shinichi Katori: Daisuke Namikawa
Hideki Yukawa: Daisuke Ono
Saki Kanda: Haruka Miyake
Hotaru Furuya: Haruka Tomatsu
Takao Yamane: Hiro Shimono
Yuki Minagawa: Kana Hanazawa
Masafumi Akagi: Kensho Ono
Haruhiko Takase: Kentaro Kumagai
Jun Furuya: Kohei Amasaki
Satsuki Sasahara: Maaya Uchida
Kazuko Hosokawa: Rie Murakawa
Chiaki Uchimura: Seiichiro Yamashita
Takeru Goda: Tomoaki Maeno
Ayaka Kamine: Yui Ogura
Yuki Kaga: Yuki Hashimoto





HITORIJIME MY HERO

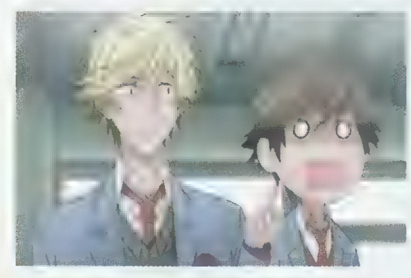
MI PROPIO HÉROE, POR FAVOR

Por Neko





Una mezcla entre romance y situaciones cómicas, aderezadas con un toque de malentendidos es lo que te espera en cada uno de sus episodios. Directamente de los estudios de animación *Encourage Films*, llegó a la pantalla chica *Hitorijime my hero*, un *spin off* del manga de **Memeco Ari**, *Hitorijime boyfriend...* Sí, tus sospechas son ciertas, querido lector, tanto el anime como el manga pertenece al género BL, y esto es precisamente lo que lo hace más interesante.



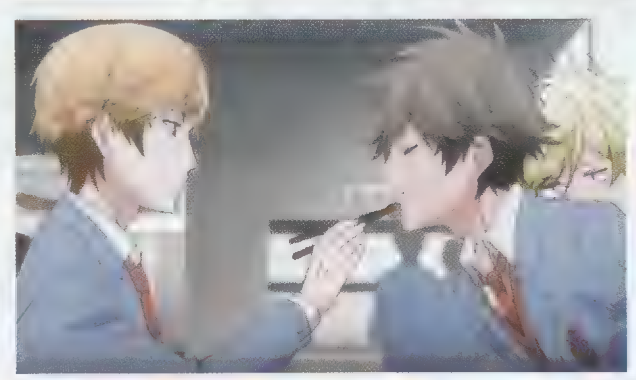
UNA DE LAS ACCIONES QUE PUEDEN GENERAR MAYOR SATISFACCIÓN EN LA VIDA DE CUALQUIER PERSONA, ES QUE ALGUIEN A QUIEN HAS ADMIRADO DURANTE MUCHO TIEMPO, TERMINE FIJÁNDOSE EN TI. TENIENDO EN MENTE ESTA PREMISA, ES QUE PRESENTAMOS *"HITORIJIME MY HERO"*, ANIME QUE SE ESTRENO DURANTE ESTE VERANO, Y QUE RECOMENDAMOS AMPLIAMENTE.







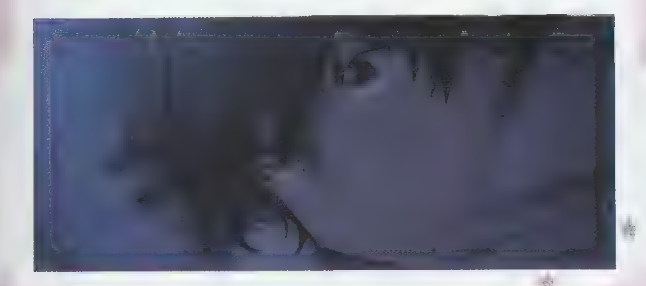




Este anime cuenta con 12 episodios, y comenzó a transmitirse a partir de julio de este mismo año; una de las peculiaridades, a diferencia del manga, es que en esta versión la historia principal está centrada entre el hermano y amigo del protagonista del manga, contribuyendo así a hacer un poco más grande el universo de esta historia. Cabe destacar que esta peculiaridad ha estado presente en varias adaptaciones al anime, y en verdad que estamos muy agradecidos por eso.

Al parecer, una de las características a las que más se recurre en una historia BL es la capacidad que tiene uno de los protagonistas para malinterpretar una acción. Las ideas resultado de un malentendido comienzan a multiplicarse de forma negativa, saliéndose de control. En este anime no es la excepción, pero a diferencia de otras propuestas, hacen uso de un elemento fundamental: la comunicación, y si a esto se suma una trama bien contada y la inclusión de personajes secundarios con personalidad propia, tendrá como resultado el sentir cierto apego y simpatía por cada uno de los personajes, sean protagonistas o no.









Hasta aquí hemos comentado generalidades de la propuesta de este anime, pero vayamos de lleno a la trama. "Tienes solamente dos opciones: estar conmigo o no volverme a hablar." Esta es la frase que con la que Hasekura pretende "retener" a Kensuke, esto luego de reaparecer en la vida de este estudiante luego de varios años en los que uno no supo del otro. Obviamente, esta descabellada petición no deja límite de acción para alguien que considera que la amistad es parte importante de la convivencia diaria, y que en ningún momento debe estar en conflicto con una cuestión sentimental. ¿Serán capaces de resolver los problemas originados en la infancia? Para conocer la respuesta a esta interrogante te recomendamos leer el manga.

El conflicto anterior era necesario para que la pareja protagonista de este anime saliera a flote. A partir de aquí la historia se centra en Setagawa, un adolescente que intenta ser parte de una pandilla, pero termina haciendo mandados para estos. Su vida









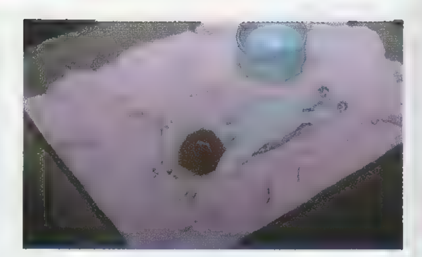
cambia cuando conoce al "Cazador de osos", ese terrible pandillero solitario que se ha convertido en la pesadilla de todo aquel que se cruce en su camino.

Nada en el Universo hubiese advertido al pobre Setagawa que ese ser al que temía era ni más ni menos que el hermano mayor de uno de sus compañeros de clase, y con el que comienza a establecer un vínculo de amistad. El destino cambió para nuestro protagonista: dejó la pandilla y se hizo seguidor de Kousuke Oshiba. A su vez, él lo tomó como alguien al que debe proteger.

Así pasó el tiempo. Ahora que están en preparatoria el destino los ha vuelto a reunir, esta vez Kousuke se ha convertido en profesor de matemáticas y aunque es a medio tiempo, se ha ganado el respeto y cariño de los estudiantes y docentes de la escuela, incluido el del rubio seguidor.

Esto tiene ciertas consecuencias: Atrae la mirada de todos, y esta misma popularidad hace que no le quiten los ojos de encima, vigilando casi por completo cada movimiento que hace. La historia comienza a complicarse de una forma sencilla: Setagawa tiene admiración por lo que hizo el Cazador de osos en su época de estudiante, y el hecho de que estén en contacto no sólo durante clases sino también fuera de estas, van provocando que lo que comenzó como un simple afán de mejorar como persona, se convierta en algo más.





Esto es relevante ya que, a partir de que aceptaron sus sentimientos y comenzaron una relación, deben tener "cuidado" de no hacer pública la misma, pues está prohibido que un maestro salga con un alumno (ojo, menor de edad ante la ley, pero no para sus corazones). La situación se va complicando conforme pasan los capítulos. Si bien, ser pareja ya es un hecho, a lo que se deben enfrentar es en lo que rodea a una relación: vida diaria, momentos de esparcimiento, decisiones y una que otra malinterpretación.

El cambio de nombre entre el manga y la animación hace referencia al sentimiento que se convierten en el hilo conductor de la historia, es decir, aprender a convivir en dos niveles de relación: amigos y amantes.

En *Hitorijime my hero* se nota un desarrollo de personajes muy singular, en el que no todo se resume a los dos protagonistas, sino que integran de una forma muy interesante a los diferentes círculos de amistades, trabajo y situaciones familiares, mostrando así que, a pesar de que la historia gira alrededor de cada una de las parejas, estas se ven envueltas de una vida que va más allá del sentimiento que tengan, y que se resume en la comunicación que tengan uno con otro, así como el apoyo que tengan de su círculo de amistades.

Es cierto que las características de los dos miembros de la pareja son totalmente diferentes, pero tienen algo en común: si dejan a un lado las especulaciones unilaterales que tiene cada uno de los protagonistas y se dedican a hablar de frente los problemas que se encuentren, se darán cuenta que pueden resolver cualquier situación, sin tener que dejar de lado los sentimientos que tengan.
En conclusión, *Hitorijime my hero* tiene un buen manejo de la historia, de la animación y cada vez que termina un episodio te deja con la sensación de querer más. En definitiva, una excelente propuesta. Enhorabuena para el catálogo de anime BL. ¿Y tú también encontraste a tu héroe?



AMI COMIC
MONTERREY, NUEVO LEÓN
Marisol Mier Herrera
ami@amicomistore.com
Tel. 01 (818) 340-7929

TSUNANIME
TEHUACAN, PUEBLA
Lizeth Avendaño
biss_pandora@hotmail.com
Tel. 01 (238) 382-3833

LIBRERIA TALAMAS
NUEVO LAREDO, TAMAULIPAS
Hugo Talamas
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (867) 100-0769

CRASH COMIC'S
GUADALAJARA, JALISCO
Gabriela Morales
crashcomic@yahoo.com.mx
Tel. 01 (333) 637-7584

ALDAY COMICS
CANCÚN, QUINTANA ROO
Ricardo Alday
aldaycomics@yahoo.com.mx
Tel. 045 (998) 134-0445

KING COMMIC
PUERTO VALLARTA, JALISCO
Eduardo Sánchez
kingcommic@gmail.com
Tel. 01 (322) 224-6917

YUKIS CANDY SHOP
CD JUÁREZ, CHIHUAHUA
Filomena Chávez
filoshao@hotmail.com
Tel. 01 (656) 612-7074

TOKORO SHOP
IRAPUATO, GUANAJUATO
José Ruiz Ramírez
animeymangagro@hotmail.com
Tel. 01 (462) 626-2612

MAGIC VENTAS
VERACRUZ, VERACRUZ
Claudia Alvarado
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (229) 928-2358


CONEXIÓN MANGA
CRIMSON SPELL©ASUMIKO NAKAMURA / OHTA SHUPPAN / MANGA EROTICS F

MARVEL
¿EL ORIGEN AL SUPER SENTAI?

Por Arthur Wolf

Las series ***Súper Sentai*** (Súper Escuadrón), al igual que el anime y el manga, son emblemas inconfundibles de la actual cultura pop japonesa, y son tan populares que por 40 años sus aventuras se han transmitido, de manera ininterrumpida, en la TV nipona.

Sin embargo, con tantos años de historia a cuestas, muchos fans ignoran que los súper héroes de *Marvel Comics* contribuyeron enormemente a la creación de estos súper héroes nipones, en los años 70´s.

ORIGENES

Shotaro Ishinomori fue un mangaka, cuya obra siempre tuvo una fuerte influencia de los súper héroes norteamericanos, como lo prueba su manga de 1964 *Cyborg 009*, en el cual se presentaría el primer grupo nipón de súper héroes.

Por lo mismo, no es extraño que el mismo Ishinomori creara en 1971 al primer súper héroe japonés de "carne y hueso", conocido como *Kamen Rider*, cuya serie, producida por *Toei Company*, daría origen al héroe henshin (transformación) que podía transformarse en superhéroe, realizando exageradas poses de artes marciales.

El éxito de Kamen Rider fue tan grande que Ishinomori decidió que el siguiente paso era crear todo un grupo de héroes henshin y así, en 1975 crearía *Himitsu Sentai Goranger*, (*Escuadrón Secreto Goranger*), también producida por Toei y primera serie en usar la palabra *Sentai* (Escuadrón) en su titulo.

En esta serie se establecen las primeras reglas del Sentai, como son la de un grupo de súper héroes (El Escuadrón Goranger) luchando en contra de un maligno enemigo (El Ejercito de la Cruz Negra), además del uso de uniformes distintivos de varios colores y el hecho de que el héroe del uniforme rojo seria, por lo general, el líder del grupo.

Goranger tuvo tanto éxito que se emitió durante dos años, lo que le permitiría a Ishinomori y Toei el crear una nueva serie Sentai, *J.A.K.Q. Dengekitai*, la cual, por desgracia, al alejarse un poco del concepto creado en





Goranger, no tuvo el éxito esperando, durando sólo 35 episodios, provocando que Toei Company suspendiera la producción de series de este tipo.

¡SUPAIDAMAN AL RESCATE!

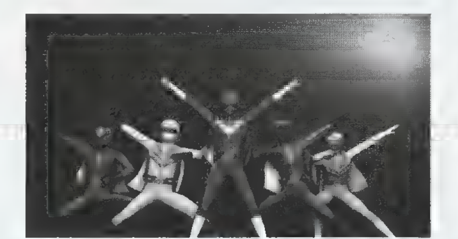
En 1978 Toei Company y Marvel Comics firmarían un contrato para poder usar los productos uno del otro, siendo el primer proyecto de Toei con personajes de Marvel una serie nipona de *Spider-Man*, (llamado *Supaidaman* en Japón).

Sin embargo, el origen del "Arácnido" seria cambiado, para encajar más con los gustos de público nipón, acostumbrados a héroes como Kamen Rider, que usaban aparatos especiales. Así pues, se le dio un origen extraterrestre a Supaidaman, además de poner a su disposición la nave espacial Marveller (obvia referencia a Marvel) la cual se podía transformar en el súper robot Leopardon cuando el héroe tenía que luchar contra un monstruo gigante.

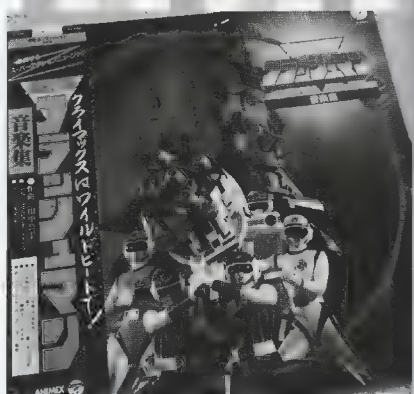


Las ideas creadas para la serie de Supaidaman de 1978 tuvieron tan buena acogida que Toei volvería a usarlas para una nueva serie de 1979, que originalmente seria la versión japonesa del Capitán América, rebautizado Capitán Japón.

Al sufrir varios cambios durante su desarrollo, esta serie al final terminaría llamándose *Battle Fever J*, la cual, gracias a su gran éxito, marcaría el resurgimiento de las series Sentai, ahora rebautizadas como Súper Sentai, incluyendo la palabra "súper" como referencia a los súper héroes Marvel, pues, a fin de cuentas, esta serie aun se inspiraba en cierta forma en el Capitán América (los héroes tenían nombres de países) y era una coproducción entre Toei y Marvel.







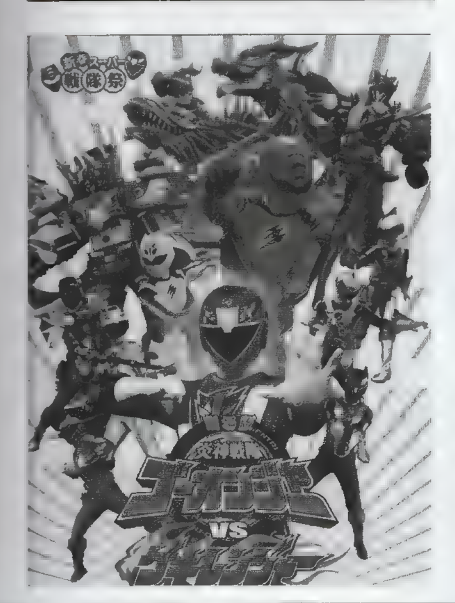
SUPER SENTAI SIN MARVEL

A inicios de los 80´s termina la sociedad de tres años entre Toei Company y Marvel Comics, por lo que el siguiente Súper Sentai, llamado *Denshi Sentai Denjiman* (1980), sería solo producción de Toei y, desde entonces, esta compañía nipona produce cada año una nueva serie Súper Sentai, cada una con su propio grupo de héroes, mechas (robots gigantes) y villanos, llegando a crear series tan emblemáticas como *Chodenshi Bioman* y *Tokuso Sentai Dekaranger*.

Por extraño que parezca, Himitsu Sentai Goranger y J.A.K.Q. Dengekitai, a pesar de ser las series Sentai originales, al principio no se incluían como parte de la franquicia Súper Sentai, por ser las únicas que no tienen robots gigantes, -característica distintiva del éstas-, sin embargo, desde 1995 estas dos series de Shotaro Ishinomori formarían parte oficial de la exitosa franquicia.







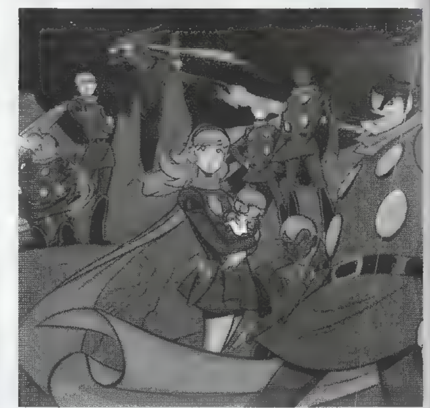
¿UN VINCULO ETERNO ENTRE MARVEL Y EL SUPER SENTAI?

En 1985 Marvel Comics trato de recuperar un poco del éxito Sentai que había contribuido a crear en Japón, y realiza un capitulo piloto de una adaptación USA de las series Súper Sentai, proyecto que por desgracia no prosperó.

En 1993, el empresario televisivo Haim Saban tendría mayor suerte al adaptar las series Súper Sentai en un nuevo programa llamado *Power Rangers*, aprovechándose astutamente del hecho de que los héroes Sentai usaban cascos que cubrían por completo sus rostros, para mezclar las escenas de acción del Súper Sentai nipón con escenas filmadas con actores norteamericanos, con lo cual consiguió un gran éxito.

Como nota curiosa, la franquicia de Power Rangers fue propiedad de Walt Disney Company del 2002 al 2009, para después pasar a ser de nuevo propiedad de Haim Saban en el 2010. Vaya ironía, Disney, la actual dueña de Marvel Comics, por algunos años tuvo los derechos de una serie derivada de los Súper Sentai que el mismo Marvel ayudó a crear.

Más irónico aun es el hecho de que la película Saban´s-Power Rangers, estrenada a principios del 2017 no tuvo el éxito deseado, debido a que una película de estos superhéroes, derivados de las series Súper Sentai, actualmente no pueden competir con las superproducciones de películas como *Los Vengadores*, superhéroes creados por Marvel, compañía que ayudó a la creación de los mismos héroes Súper Sentai hace más de cuatro décadas. Vaya vueltas que da la vida.






CONEXION
MANGA

CRIMSON SPELL

BESTIAS, ESPADAS Y ROMANCE

Por Paulina Olvera

Sin duda alguna, uno de los géneros más demandados en estos tiempos es el BL, es por eso que les hablaremos de un manga que ha resaltado en este popular género: Crimson Spell.

DEMONIOS Y HECHICEROS

La historia es bastante simple. El reino del príncipe Vald es invadido por demonios, y sólo hay una manera de salvarlo: tomar una espada de la familia. Por el bien del pueblo lo hace, pero el demonio de la espada, porque el arma estaba embrujada, comienza a poseerlo. Al principio es sólo por la noche: se convierte en una versión bestial y erótica de sí mismo. Los magos del reino son capaces de ponerle un alto, para mantener al demonio a raya, pero es cuestión de tiempo para que aumente su poder y ponga en peligro a todo mundo. El príncipe sabe que hay solamente una persona que puede con esto, el hechicero Halvir, así que irá a buscarlo.

Halvir es hermoso, pero lascivo y codicioso. Él quiere la espada mágica para sí mismo, pero una vez que













encuentra la versión controlada por demonios de Vald, se da cuenta que puede absorber su poder (a través del contacto sexual por supuesto). Comienza un asunto con el Vald-bestia de las noches. Para ganar la espada y mantenerlo cerca, hace un trato con él: romperá la maldición si le ayuda a conseguir ciertos objetos mágicos. Vald está de acuerdo y emprenden un viaje.

Sin embargo, el viaje, como en todos los buenos libros, no es sólo un viaje de aquí a allá, sino uno de cambio para ambos personajes. Halvir es tocado inmediatamente por la belleza y el espíritu del príncipe. Por primera vez en mucho tiempo, comienza a pensar en otro. Los cambios en Vald no son tan agradables. Su demonio y las formas humanas lentamente empiezan a fundirse, llegará un momento en el cambio sea irreversible.

La historia de atracción se torna bastante erótica, el príncipe-bestia cada vez puede controlar menos sus transformaciones, y el hechicero caerá cautivado por ello.

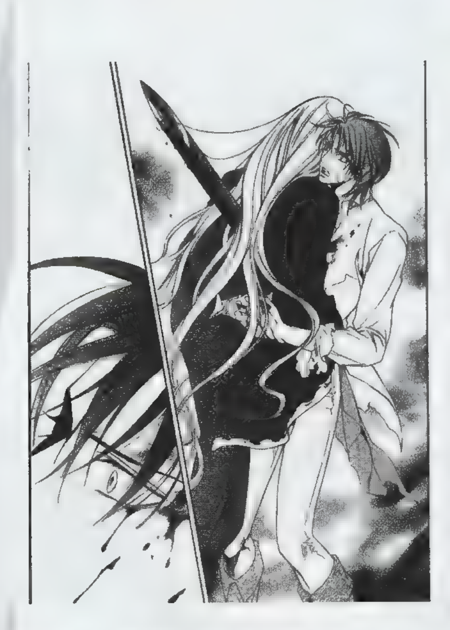
Luego está la obra de arte. Ayano Yamane es famosa por la atención al detalle, hace que cada panel sea magnífico. Se nota la pasión que le imprime a sus trazos.















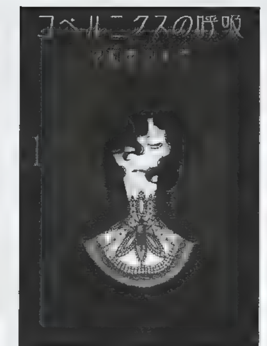
RECOMENDACIÓN

Nos seguimos con este género, les haremos una recomendación. Se trata de uno de los trabajos de una de las mangakas más reconocidas del BL, **Asumiko Nakamura**.

El manga en cuestión es *Coponicus no Kokyuu*.
Esta obra nos cuenta la historia de Pierrot, un joven que trabaja en un circo como payaso. Nadie lo toma en serio y es blanco de abusos constantes, sobre todo del maestro de ceremonias, que es un proxeneta, cuyas mercancías resultan ser sus artistas. Está en el París de 1970.

Nakamura siempre tiene historias interesantes y sumamente profundas, que exigen al lector un grado de compromiso. Su narrativa suele ser muy interesante, aquí no es la excepción. La manera en la que nos traslada al circo es fascinante.

Los personajes son de las mejores cosas en este manga, los dilemas y problemas a los que se enfrentarán, lleva, de alguna manera, a la reflexión y el trabajo artístico es de alta calidad.
Esperamos que ambos mangas sean de su agrado.








CONEXIÓN MANGA
HIMEKURI 365 © KAGUYUZU

MONTE KOYA

EL CENTRO DEL BUDISMO JAPONES

Por Lobo

Sin duda Japón se distingue por su gran cantidad de templos y sitios religiosos. Sin embargo, solamente uno, el Monte Koya o Koyasan, tiene la distinción de ser reconocido como el Centro del Budismo Shingon, y su importancia como lugar sagrado es tal que incluso las más destacadas figuras políticas y celebridades niponas desean pasar el descanso eterno en ese lugar.

DONDE EL MONJE KUKAI ALCANZO EL NIRVANA

El Monte Koya, ubicado al oeste de la Península de Kii, a unos 800 metros de altitud, se encuentra al sur de Osaka, en la región montañosa de la Prefectura Wakayama, y si bien oficialmente en Japón no existe un monte con el nombre Koya, eso no impide que desde hace siglos el sitio sea visitado por miles de peregrinos, que buscan la Iluminación en este lugar sagrado.

Según cuenta la historia, en el año 819 el monje budista Kukai, después de regresar de China, quedaría maravillado de que los 8 picos del Monte Koya asemejaban la forma de una flor de loto (la flor sobre la que Buda es representado meditando), por lo que tomó esto como una señal para elegir ese lugar como el centro donde comenzar a enseñar el budismo Shingon.

En el año 835 Kukai fallecería, pasando a ser llamado Kobo Daishi desde entonces, y sería enterrado en un mausoleo llamado Gobyo, en donde







sus seguidores aseguran el monje no está muerto, sino en estado de meditación –pues alcanzo el Nirvana- y ahí espera pacientemente la llegada de **Miroku Nyorai**, el Buda del Futuro.

Desde esa época, se han construido en Koyasan 120 templos, una universidad budista e incluso, alrededor del mausoleo de Kobo Daishi, se formó el Cementerio Okunoin, el más grande de Japón, con más de 200,000 tumbas, cuyas almas esperan, junto con Kukai, la llegada de Buda.

EL TEMPLO DE LA MONTAÑA DEL DIAMANTE

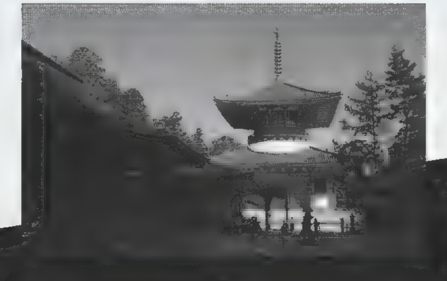
Entre los más de 100 templos que podemos encontrar en Koyasan, sin duda el más significativo es el Templo Kongobuji o Templo de la Montaña del Diamante, construido en 1593 por Toyotomi Hideyoshi y reconstruido en 1861.

Kongobuji es considerado el Templo Principal del budismo Shingon, por lo que no es extraño que todas las demás edificaciones del Monte Koya, incluyendo el complejo Danjo Garan, sean consideradas como parte del Templo Kongobuji.

DANJO GARAN UN LUGAR SAGRADO

En la zona oeste de Koyasan se encuentra Danjo Garan, el mayor complejo de edificaciones de este lugar, siendo algunas de las más importantes el Kondo, la primera edificación construida por Kukai. La pagoda Konpon Daito de unos 48.5 metros de alto, y el Salón Fudodo, construido en 1197, y considerado un Tesoro Nacional por ser el edificio más antiguo construido en Koyasan.

Además de estos atractivos, también se puede disfrutar del Banryutei, un hermoso jardín de rocas, formado por 140 piedras de la provincia de Shikoku (donde nació Kukai) y creado en 1984, para celebrar el aniversario 1150 del Ascenso al Nirvana de Kobo Daishi. Pero sin duda entre los mayores atractivos se encuentra el Mausoleo Tokugawa, lugar del descanso eterno del Shogun **Ieyasu Tokugawa** y su hijo **Hidetada Tokugawa**, los cuales solo son algunos de los muchos personajes importantes que están enterrados en Koyasan.





OKUNOIN: EN DONDE SE ESPERA LA LLEGADA DE BUDA

Se puede acceder al cementerio Okunoin a través del Puente Ichinohashi, pero antes de cruzarlo se debe hacer una reverencia, a modo de respeto, por alma de Kobo Daishi, que descansa ahí.

Una vez cruzado el puente, lo primero que el visitante se encuentra, es una pirámide formada por pequeñas figuras llamadas *Mizumuke Jizo* (Jizo Cubierto de Agua) estatuas que representan al *Bodhisattva* (el que sigue el Camino de Buda) y que son los protectores de los niños recién nacidos y de los peregrinos, y a los cuales se puede rociar agua en la cabeza, tomada de un pequeño pozo al lado de las estatuas, a modo de ofrenda.

Dentro de Okunoin podemos encontrar el Templo Torodo o Templo de las Linternas, dentro del cual hay más de 10,000 linternas de aceite encendidas, incluso se dice que cuatro de ellas, donadas por devotos seguidores, nunca se han apagado.

El Mausoleo Kobo Daishi, donde reposan los restos del monje Kukai, es sin duda el sitio más visitado del lugar, el cual se ubica detrás del Templo Torodo y para llegar a él se debe cruzar un camino de adoquines, el cual está iluminado por farolillos. Este mausoleo es la "Meca" para los seguidores del budismo Shingon, e incluso se puede llegar a ver a peregrinos rezando devotamente en este lugar.

Es importante recordar que, por la importancia de este lugar sagrado, ya que es el sitio del descanso eterno del fundador del budismo Shingon, al visitante –local y extranjero- no sólo se le prohíbe tomar fotos en Okunoin, sino también entrar a este lugar con comida o bebidas.

UN PATRIMONIO SAGRADO PARA LA HUMANIDAD

Para llegar al Monte Koya desde Osaka, se toma el tren desde la Estación Namba, de la Línea Nankai Koya, hasta la Estación Gokurakubashi, de ahí se tomará un *cable car* que dejará al visitante en la Estación Koyasan, en donde se podrá tomar un autobús que podrá dejar a los turistas en cualquier punto de su elección, siendo la ultima "parada" Okunoin.

Al viajero que desea quedarse más de un día en Koyasan se le recomienda alojarse en alguno de los Shukubo o Monasterios del lugar, los cuales siempre tienen visitantes, pues las peregrinaciones de devotos no paran en todo el año, tanto así que en el año 2004 la UNESCO declararía a este sitio Patrimonio de la Humanidad, y uno de los Sitios Sagrados de la Ruta de Peregrinación de los Montes Kii.

Sin embargo, para los seguidores del budismo Shingon todos estos títulos no importan, pues para ellos Koyasan simplemente es el lugar en donde aspiran a descansar eternamente, esperando, junto con Kobo Daishi, la llegada del Futuro Buda.




CONEXIÓN MANGA
POR KOI

ICZER ONE

LA GUERRERA DEL CABELLO DORADO

Por Goji

En 1983, surge el manga *Tatakae! Ikusa Wan (Fight! Iczer One)*, creación de **Rei Aran**, y publicado en *Lemon People*, revista de corte *hentai*, de la Editorial *Kubo Shoten*, especializada en historias de ciencia ficción, fantasía y terror, y de hecho la trama de Iczer One era una mezcla de todos estos géneros, además de tener un toque yuri y grotescas escenas gore.

Aún así, el manga de *Iczer One* no fue precisamente un gran éxito editorial, y de hecho la fama de este personaje sólo llegaría hasta que, más tarde, saltó al terreno de la animación.

EL NACIMIENTO DE UN CLÁSICO ANIMADO

En 1985 Fight! Iczer One sería llevado a una serie de tres OVAs, dirigidos por Toshihiro Hirano, talentoso director de animación, diseñador de personajes y mangaka de la revista Lemon People.

La trama de este anime cuenta como las Cthulhu, una raza de mujeres extraterrestres, invaden la Tierra usando unos parásitos llamados Vedims, los cuales provocan que los humanos se conviertan en horribles monstruos.









Para detener esta invasión, la misteriosa guerrera espacial Iczer One debe "sincronizarse" con una compañera humana, llamada Kano Nagisa, y juntas pilotar el poderoso mecha Iczer Robo para luchar contra las Cthulhu, contra Iczer 2 (la hermana menor de Iczer One) y finalmente contra Big Gold, la mente maestra detrás de las Cthulhu.

El éxito de los OVAs de Iczer One llevo a la publicación del manga-precuela Golden Warrior Iczer One y de dos audio novelas, la primera en formato LP de disco de vinilo (eran los 80´s después de todo) y la segunda en CD, la cual era un *crossover* entre Iczer One y Dangaioh, otro popular anime de la época.

¡ATACAN LAS HERMANAS ICZER!

Ante la insistencia de sus fans por nuevas aventuras de Iczer One, se crearía, a modo de secuela, la audio novela *Boken! Ikusa 3*, con tan buena aceptación que Toshihiro Hirano terminaría por usarla para crear una nueva serie de seis OVAs en 1992, llamada *Adventure! Iczer 3*.

En este anime Iczer One le pasa la estafeta a su segunda hermana menor, Iczer 3, como la nueva defensora de la Tierra en contra de una nueva invasión extraterrestre, enviada por Neos Gold (descendiente de Big Gold) y para esto, la menor de las Iczers debe aliarse con Kasumi Nagisa (nieta de Kano Nagisa) para poder pilotar a Shin Iczer Robo.

GUERRERAS ICZER A LO SAILOR MOON

Al igual que su predecesora, los OVAs de Iczer 3 también lograrían tener un gran éxito, dando pie a que Toshihiro Hirano creara en 1995 una nueva serie de dos OVAs con el titulo *Ikuza Garu Ikuzerion* (*Iczer Girl Iczelion*).

En esta nueva aventura, Iczer One está ausente y en su lugar aparece un robot-armadura llamado Iczel, el cual debe fusionarse con Kai Nagisa (una versión alternativa de Kano Nagisa), para proteger a la Tierra de —obviamente- unos invasores extraterrestres, llamados Geas.

Además Kai deberá unir fuerzas con otras Guerreras Iczer conocidas como Iczelion Black, Iczelion Gold y Iczelion Silver, siguiendo la moda sentai (escuadrón) impuesta en esa época por *Sailor Moon*, sin embargo esta serie no tendría el mismo éxito que sus predecesoras.

EL LEGADO

En su momento Iczer One y sus hermanas Iczer 2 y Iczer 3 serian tan populares que incluso ellas y sus respectivos robots gigantes participarían en el exitoso video juego *Super Robot Taisen L* de Nintendo DS, compartiendo la acción con robots clásicos como *Mazinger Z*.



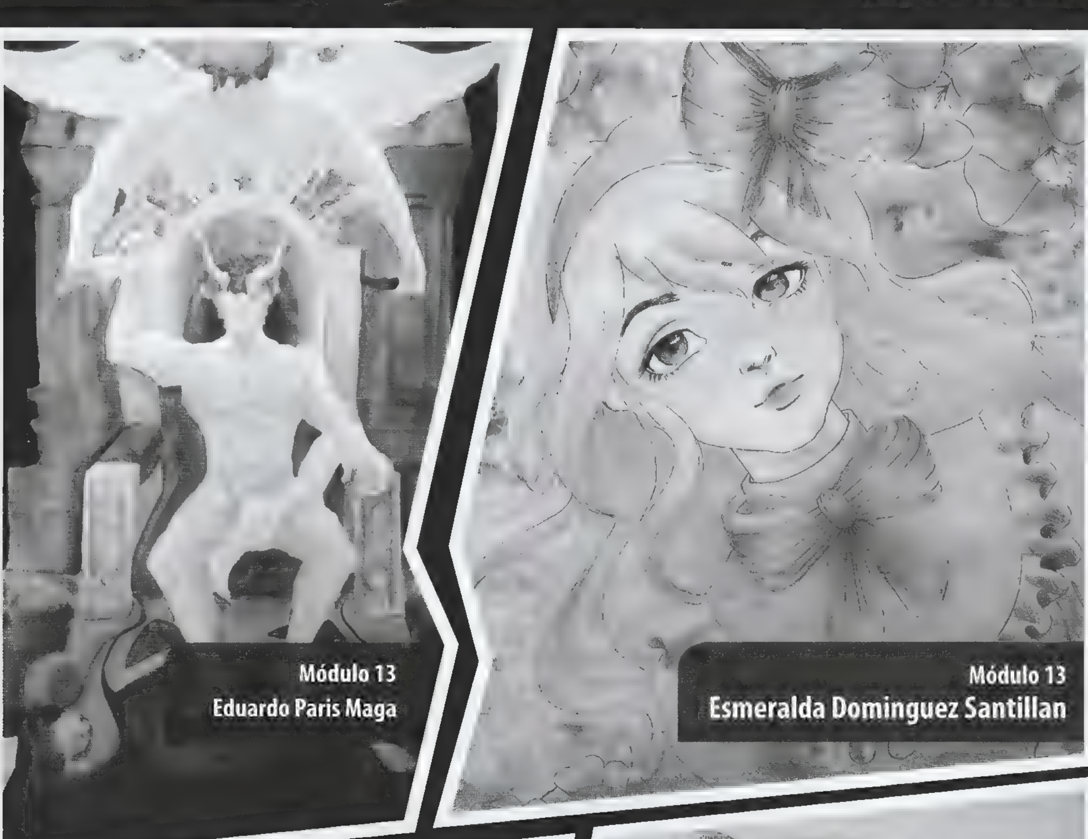
Sin duda Fight! Iczer One y su concepto de chicas hermosas controlando gigantescos robots dejó tan grande huella en su momento, que incluso podemos seguir viendo este tipo de tramas en animes tan emblemáticos como *Magic Knight Rayearth*, lo cual, ciertamente es uno de los mejores legados dejados por la Guerrera Dorada Iczer One.





EL **FUTURO** DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN **DIBUJARTE SCHOOL**





Módulo 13
Eduardo Paris Maga

Módulo 13
Esmeralda Dominguez Santillan



Módulo 10
Grecia Hurtado Pineda



Módulo 13
Oswaldo Caceres


CONEXIÓN
MANGA

BL

LA FORMA EN LA QUE UN GUSTO SE VUELVE UNA OBSESIÓN

Por Kato-chan

EN UNO DE ESOS DÍAS EN LOS QUE LA CONSTANTE ES SOLAMENTE ESTAR FRENTE AL TELEVISOR, VIENDO EL ANIME FAVORITO DE LA TEMPORADA. EN ESTE EPISODIO UNO DE LOS PROTAGONISTAS INICIA UNA DISCUSIÓN CON SU COMPAÑERO DE BATALLA QUE, DICHO DE PASO, EN UN INICIO ERA SU ENEMIGO, PERO DESPUÉS SE INCLUYÓ EN LA COTIDIANIDAD DE ESTE OTRO, PUES COMPARTÍAN UN MISMO OBJETIVO: DEMOSTRAR QUIÉN ERA EL MÁS FUERTE DEL UNIVERSO.



A la par de esto comencé a darme cuenta de que estaba viendo cosas que no estaban en la trama principal, pero que me hacían sonreír de una forma diferente a lo habitual: la relación que tenían esos dos era más que una simple amistad. . . y me gustó pensar que así era. Debo reconocer que ese fue el inicio de algo maravilloso, el gusto por el BL y del cual ten por seguro que te será difícil dejar.

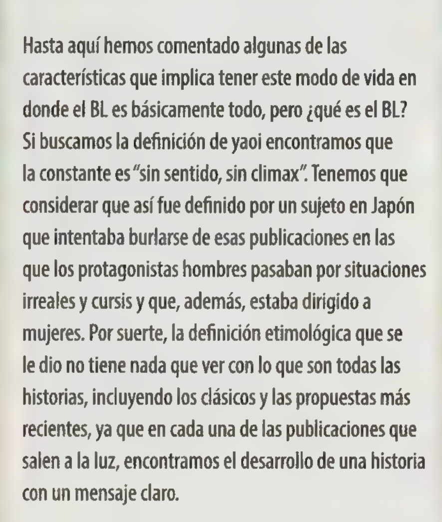
Sabes que ya no hay retorno cuando comienzas a ver evidencia de rastros BL en lo que originalmente no pertenece a ese género, y llegas a la conclusión de que todo, absolutamente todo, es shippeable. Exactamente esto es lo que pasa cuando te adentras al maravilloso e inagotable mundo del BL, siglas de "Boys Love". Pero lo importante de esto es saber que no estás solo, querido lector, sino que, como tú, hay más personas que ha declarado a los cuatro vientos el gusto que tiene.



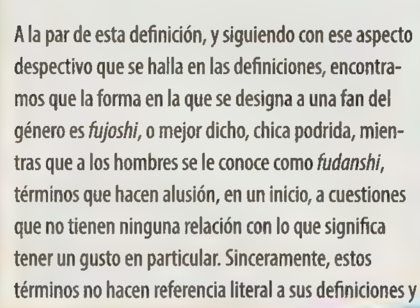




Pero pensemos un poco en aquellas amistades que se dicen estar fuera del gusto por este género pero por alguna extraña razón, comienzan a ver evidencias o rastros del BL en todas partes: toda situación de la vida diaria, música videojuegos… en algún momento puede hacer referencia a este género y debemos agradecer a ellos que, sin aceptar que les gusta – y puede ser muy cierto- nos ayudan a hacer más amplio el catálogo de referencias.



Hasta aquí hemos comentado algunas de las características que implica tener este modo de vida en donde el BL es básicamente todo, pero ¿qué es el BL? Si buscamos la definición de yaoi encontramos que la constante es "sin sentido, sin climax". Tenemos que considerar que así fue definido por un sujeto en Japón que intentaba burlarse de esas publicaciones en las que los protagonistas hombres pasaban por situaciones irreales y cursis y que, además, estaba dirigido a mujeres. Por suerte, la definición etimológica que se le dio no tiene nada que ver con lo que son todas las historias, incluyendo los clásicos y las propuestas más recientes, ya que en cada una de las publicaciones que salen a la luz, encontramos el desarrollo de una historia con un mensaje claro.



A la par de esta definición, y siguiendo con ese aspecto despectivo que se halla en las definiciones, encontramos que la forma en la que se designa a una fan del género es *fujoshi*, o mejor dicho, chica podrida, mientras que a los hombres se le conoce como *fudanshi*, términos que hacen alusión, en un inicio, a cuestiones que no tienen ninguna relación con lo que significa tener un gusto en particular. Sinceramente, estos términos no hacen referencia literal a sus definiciones y









deben ser vistos como sinónimo de identidad entre sus seguidores, así como una marcada presencia dentro de la cultura otaku, para bien.

Una vez dicho esto, debemos hablar de algunas recomendaciones que son fundamentales para entender la presencia de los fans como protagonistas de historias BL, así como de algunas propuestas en general. Cabe destacar que estas recomendaciones no están pensadas desde la postura histórica, sino de una visión más general.

Junjuo romántica es uno de los títulos obligados si es que quieres una propuesta conocida por todo fan del género, ya que se estableció un universo del cual se desprenden varias historias que ayudan a complementar la línea principal. A partir de las historias plasmadas en el manga de **Shungiku Nakamura** se han hecho adaptaciones en diversos formatos, destacando varias temporadas de anime, CD Dramas, OVAS y novelas, que parece no tener fin.

Por otro lado, *Doukyusei*, de **Asumiko Nakamura**, cuenta una historia fresca, escolar y sencilla. A lo largo de tres tomos y hasta ahora una OVA, podemos encontrar una agradable propuesta cuya temática se centra en las peripecias de los protagonistas para establecer una relación amorosa a pesar de ser completamente diferentes. Sin duda se convertirá en un referente dentro del género, tanto por la historia como por la singularidad de diseño de personajes.

Basado en el *web manga* de **Ajiko Kojima**, *Tonari no Yaoi-chan*, nos cuenta la experiencia que se tiene al convivir con una novia fujoshi, todo esto desde el punto de vista de una persona que es ajena al mundo BL. Una de las características que sobresale de este *live action* es la peculiaridad de Yaoi-chan, ya que, de acuerdo con Chibe-san, cada vez que ella se emociona por algo relacionado con el universo BL se transforma en un pequeño y peludo monstro verde.

Fujoshi no jinkaku es una guía de cómo ser una fujoshi camuflada en la sociedad sin morir en el intento. De la mano de Kusame, este manga se adaptó en una animación de un poco más de 30 minutos, en donde la historia se centra en una serie de consejos que da Takayo, una exitosa mujer de negocios a Fujoko, una oficinista que va integrándose al mundo laboral sobre la forma en la que puede combinar a la perfección el gusto por el BL con una vida estable en sociedad.

No todas las propuestas tienen a las mujeres como protagonistas y *Fudanshi Koukou Seikatsu* es la prueba de esto. En este anime encontramos una comedia muy interesante que nos cuenta la forma en la que Sakaguchi, un estudiante de instituto, fudanshi y amante a más no poder del BL, defiende día con día su gusto por las historias de este género. Esta es una de esas historias en las que no pararás de reír y emocionarte por lo que vive a diario nuestro fudanshi favorito.

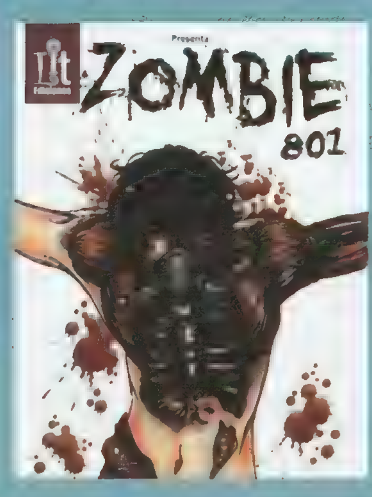
Con *Kiss him, not me* pasa algo similar. A pesar de que es una historia shojo escrita por una mangaka yaoi, nos atrevemos a incluirla en las recomendaciones puesto que la protagonista es ¡una fujoshi! Kaede no teme vivir al límite con tal de defender a su gusto por este género. El harem que la sigue a todas partes no tarda en ser clasificado por parejas y buscar, cada vez que se puede, evidencia que fundamente esta asignación de roles.

Este género en nuestro país ha pasado por una serie de evolución. Mientras que en Japón se usa el termino



BL (Boys love), en otras partes del mundo se sigue conservando el término yaoi pero sin lo despectivo del término, es más, es usado para camuflar lo que significa, dando una voltereta a esto, convirtiéndolo en un estilo de vida. Hoy día con más facilidad encontramos a fanáticos que usan este género para construir su identidad: convirtieron un gusto no aceptado por la mayoría en algo por lo cual sentir orgullo.





ASIA AL ROJO VIVO

UN VISTAZO A LA SITUACIÓN ACTUAL EN EL LEJANO ORIENTE

Por Nozomu Rodríguez

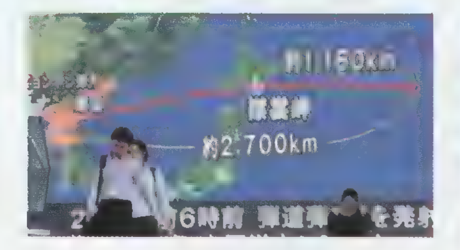
PODEMOS ESTAR DE ACUERDO EN QUE COREA DEL NORTE ES COMO AQUEL TÍO TUYO QUE YA NADIE INVITA A LA CENA DE NAVIDAD PORQUE TODO TERMINA EN DESGRACIA. SIN EMBARGO, EN ESTOS ÚLTIMOS MESES, LAS COSAS SE HAN PUESTO REALMENTE TENSAS ALLÁ EN EL LEJANO ORIENTE Y, AL IGUAL QUE CUANDO TU TÍO VA A LAS REUNIONES FAMILIARES, LOS VECINOS HAN COMENZADO A PREOCUPARSE.

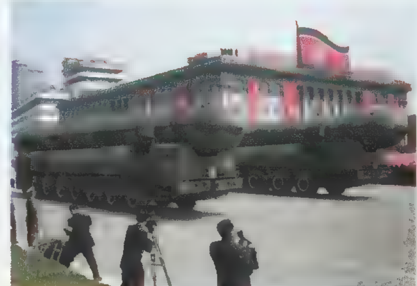
Por eso, vamos a tomarnos un ratito para echarle un vistazo a la situación que viven actualmente las tierras del Kpop, el anime y el manhua. Después de todo, no se había sentido tanto temor por una posible guerra mundial desde que Estados Unidos y Rusia estaban agarrados del chongo en la Guerra Fría.

PRUEBAS MORTALES

A pesar de que el mundo ya estaba acostumbrado a mantener un ojo puesto en Corea del Norte y en su "amado líder", **Kim Jong-Un**, todas las miradas voltearon a ver a la península cuando, en febrero de 2017. Por esas fechas, el asesinato de **Kim Jong-Nam**, el hermano incómodo del líder norcoreano apareció como la oportunidad perfecta para que el recién estrenado presidente de Estados Unidos, **Donald Trump**, se luciera con una de sus puntadas.

Si bien, ya nos hemos acostumbrado a las ocurrencias del presidente de nuestro vecino del norte, todo parece indicar que sus amenazas no fueron bien recibidas en Pyongyang, ya que se interpretaron como la oportunidad perfecta para reanudar el programa de armamento nuclear norcoreano.





Verás, desde hace varias décadas, el gobierno de Corea del Norte tiene la idea de que el mundo entero quiere atacar su país (muy especialmente Japón y Estados Unidos, a pesar de que el primero ni ejército tiene, ¡qué cosas!, ¿no?). Por esto, Pyongyang se ha convencido de que es necesarísimo hacerse de armas nucleares para defenderse.

Como consecuencia, Corea del Norte ha realizado, a lo largo de su Historia, cinco pruebas de dispositivos nucleares, de las cuales, la más reciente tuvo lugar el 3 de septiembre pasado, la cual provocó un terremoto de 6.1 grados que pudo sentirse, incluso, en Japón.
Tres días antes, el miedo se apoderó del País del Sol Naciente, pues los radares detectaron el lanzamiento de un misil de origen desconocido que cruzó el espacio aéreo japonés y terminó por acuatizar en el Océano Pa-









cífico. Días más tarde, el gobierno norcoreano confirmó (o mejor dicho, alardeó) que tenía en sus manos un arma nuclear de largo alcance.

LA REACCIÓN DE LOS VECINOS

A pesar de que la política de Pyongyang respecto a su vecino del sur siempre ha sido buscar la reunificación de las dos Coreas, los surcoreanos tienen buenas razones para preocuparse, ya que no sería la primera vez que Corea del Norte buscara reunir a los dos países por la fuerza.

Desde el incidente con el dispositivo nuclear, los ejercicios militares surcoreanos, que se llevan a cabo en conjunto con tropas estadounidenses se han intensificado. Sin embargo, el nuevo presidente de Corea del Sur, **Moon Jae-In**, ha mantenido una postura pacífica ante el conflicto, y ha señalado en varias ocasiones que su gobierno planea mantener el diálogo hasta el final.

Japón, por otra parte, vive una de las épocas más terroríficas desde el final de la Segunda Guerra Mundial. El lanzamiento del misil de agosto pasado revivió en los japoneses recuerdos sumamente dolorosos, y les recordó que, ante el escenario de una guerra nuclear, sus Fuerzas de Autodefensa cuentan con menos de 250 mil efectivos.



Al respecto, tanto el **Emperador Akihito** como el primer ministro, **Shinzou Abe**, han expresado que confían en una salida pacífica del conflicto (porque, siendo sinceros, no les queda otra opción).

Quizá la posición más cómoda en todo este desaguisado la tiene China, pues dicho país ha sido el incondicional aliado del régimen de los Kim desde la división de la Península Coreana en la década de los años 50. Sin embargo, en los últimos meses, el gobierno de Pekín ha amenazado con dejar solo a Kim Jong-Un si éste decide seguir adelante con su cotorreo nuclear, lo cual podría poner a China en la larga lista de enemigos del chaparrito líder coreano.

¡TODO EL MUNDO A REZAR!

Por supuesto que no queremos asustarte ni mucho menos, pero la situación se ve color de hormiga. Por el momento, no nos queda más que esperar que el legendario refrán de "perro que ladra no muerde" se cumpla, y que pronto vuelva la paz a esa parte del planeta que tantas alegrías nos ha traído.







ANIMACIÓN INCLUYENTE
CARICATURAS A FAVOR DE LA IGUALDAD

Por Nozomu Rodríguez

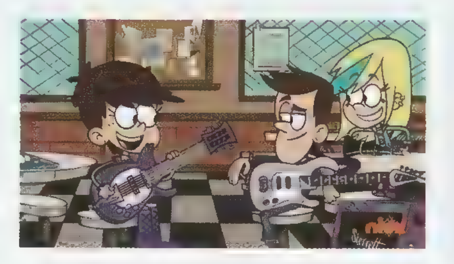
¿A poco no es bien cool vivir en el siglo XXI? Es decir, ¡Míranos!, estamos viviendo en lo que nuestros abuelos pensaron que sería el futuro. Es cierto, aún no existen los autos voladores, ni hay robots que te preparen el desayuno, pero, hoy en día todo el conocimiento del mundo está a nuestro alcance gracias a la tecnología. Oh, ¿por qué lo mencionamos? Bueno, es que resulta que, aun con todos los avances que hemos logrado en las últimas décadas, es increíble ver que la comunidad LGBT sigue siendo muy poco representada en los medios de comunicación.

Es decir, es un poquito ridículo siquiera pensar que un grupo de personas que ha existido desde el surgimiento de la humanidad, y que ha contribuido enormemente a la sociedad sea borrado completamente de las series, películas y demás medios, ¡Cómo si no existiera! Afortunadamente, esta vergonzosa situación ha comenzado a cambiar en los últimos años y, naturalmente, la animación se encuentra a la vanguardia de esta revolución.

PRIMERO LA FAMILIA

Curiosamente, quienes se siguen oponiendo a que se incluya a personajes LGBT en la pantalla (y en la vida en general), dicen estar luchando a favor de la familia (¿La familia de quién?, nos preguntamos). Sin embargo, la nueva animación ha llegado para mostrar cómo es el amor y no el odio, el que mantiene a las familias unidas.

Steven Universe es una de las series más revolucionarias de nuestros tiempos, no sólo por ser el primer show creado por una mujer en transmitirse por *Cartoon Network*, sino porque nos da una importante lección acerca de las familias diversas.

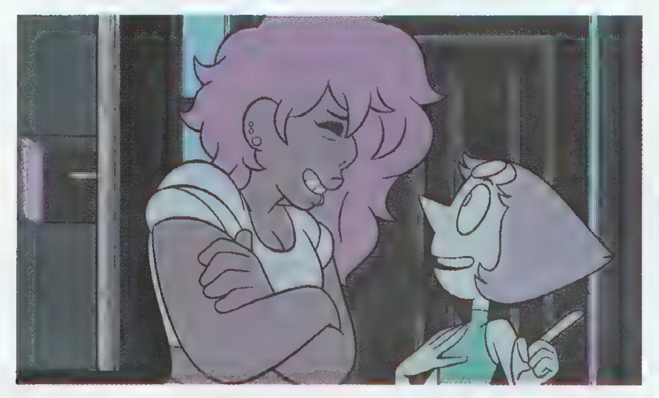


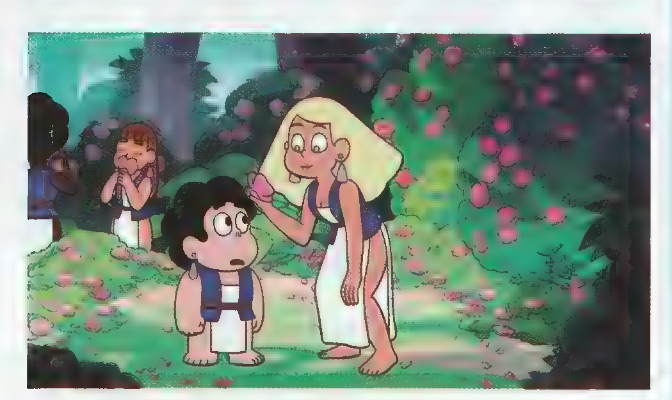
Si has vivido debajo de piedra por los últimos 4 años, quizá no sepas que la familia de Steven no es nada convencional. Este simpático muchachito no sólo es el hijo de un papá soltero, sino que ha sido criado por tres guerreras intergalácticas milenarias. Y eso no es todo, una de ellas, Garnet, está formada por dos gemas que se aman, Rubí y Zafiro.

En cuestiones un poco más terrestres, tenemos otra serie de Cartoon Network, *Clarence*, en la cual las familias diversas también tienen un papel muy especial. Por si no lo has notado, Jeff, uno de los personajes principales de la serie, tiene dos mamás, quienes le dan todo el cariño que un niño podría necesitar. Otro buen ejemplo, es el de *The Loud House*, una serie producida por *Nickelodeon*, que también nos ha dado una buena lección de inclusión en unos cuantos segundos. En este show Clyde, el mejor amigo del protagonista, es el orgulloso hijo de una pareja homoparental. Eso que ni qué, los cariñosos padres de este personaje a menudo lo hacen pasar vergüenzas, pero sólo porque son bastante sobreprotectores.









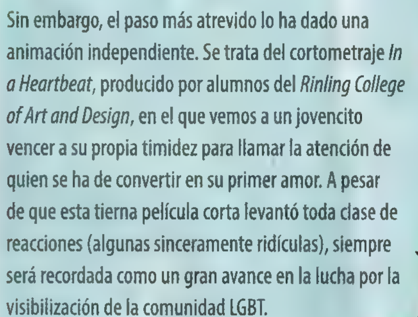






AMOR EN EL AIRE

Claro que Disney no se ha quedado atrás en este esfuerzo por la igualdad, y *Star vs Las Fuerzas del Mal* es una muy buena muestra de ello. Esta genial serie ha dado mucho de qué hablar por su trama tan bien escrita y estética tan peculiar, pero también por una escena (o mejor dicho, una pequeña parte de una escena) del episodio 39 de la segunda temporada, en la que se ven parejas gay besarse en el fondo de la pantalla por un par de milisegundos.



Sin embargo, el paso más atrevido lo ha dado una animación independiente. Se trata del cortometraje *In a Heartbeat*, producido por alumnos del *Rinling College of Art and Design*, en el que vemos a un jovencito vencer a su propia timidez para llamar la atención de quien se ha de convertir en su primer amor. A pesar de que esta tierna película corta levantó toda clase de reacciones (algunas sinceramente ridículas), siempre será recordada como un gran avance en la lucha por la visibilización de la comunidad LGBT.



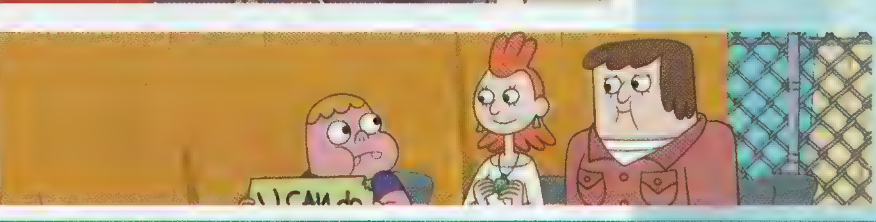
Recientemente, *The Loud House* volvió a estar en boca de todos al insinuar, en el episodio número 75 de la serie, que Luna, una de las muchas, muchas hermanas de Lincoln, tiene un crush juvenil por Sam, una de sus amiguitas. A pesar de que el capítulo no es muy revelador, ya se ha convertido en uno de los más memorables de este divertido show.



CUESTIÓN DE IGUALDAD

A pesar de las críticas malintencionadas, y de que algunas personas preferirían regresar a la época de la Inquisición, todas estas series han dado un paso enorme al frente para defender una cuestión que debería haberse resuelto hace años. Sinceramente, esperamos que muchos más shows se sumen a esta lucha contra la ignorancia, haciendo lo que mejor saben hacer, contarnos historias divertidas.

¡Qué viva el amor!, ¡que viva la inclusión!, ¡y que viva la animación!





ZOMBILLÉNIUM

UN PARQUE MUY PECULIAR

Por Mina `Meow



El 18 de octubre pasado, abrió sus puertas el parque de diversiones más divertidamente terrorífico de toda Francia. Pero ¡espera!, antes de que empaques tus maletas y salgas en el primer vuelo a París, déjanos contarte un poco más.

Zombillénium es la adaptación al cine del cómic del mismo nombre, el cual ha hecho gritar de terror y alegría a los fans europeos desde hace ya más de 8 años. Su orgulloso creador, el visionario escritor, director e ilustrador, **Arthur de Pins**, se encargó personalmente de llevar esta escalofriante historia a la pantalla.
Si bien la película llegó a las salas el 18 de octubre, su debut se dio en el mes de mayo, nada más y nada menos que en el Festival de Cine de Cannes, donde estuvo nominada a la Cámara de Oro. De ese nivel estamos hablando.

Zombillénium cuenta la historia de un parque de diversiones en el que los operadores de los juegos son, digamos, un tanto especiales. En esta feria de la locura, vampiros, hombres lobo, esqueletos y, sobre todo, muchos zombis son los encargados de manejar el establecimiento.

Si lo pensamos bien, la idea no suena tan descabellada. Después de todo, un parque temático donde cada atracción es una casa de los sustos parece ser el único lugar donde este tipo de monstruos pueden esconderse a plena vista sin ser descubiertos por los humanos. Un mal día, llega al parque un inspector de seguridad muy estricto.









Su nombre es Héctor, un hombre joven, viudo, padre soltero y que está a punto de vivir la aventura más loca de su vida. Verás, el buen Héctor está dispuesto a cerrar para siempre el parque, lo cual dejaría a cientos de monstruos en el desempleo. Por eso, Francis, el vampiro que dirige el establecimiento, se ve obligado a morderlo para evitar que logre su cometido.



Tras la transformación, Héctor conoce a los demás monstruos: Sirius, el esqueleto sindicalista, Blaise, el hombre lobo de Recursos Humanos, Steven, el vampiro fresa y Gretchen, la bruja adolescente, con quienes tendrá que aprender a convivir mientras lucha por volver a la normalidad.



La película tiene un tono más alegre que el cómic. De hecho, está dirigida a toda la familia. Sin embargo, no se trata, para nada, de una típica película para niños. Los chistes son inteligentes y llegan a ser bastante ácidos. La animación no es nada del otro mundo, pero tampoco pretende serlo. Que no te quepa duda, si quieres pasar 78 minutos llenos de diversión demoníaca, Zombillénium es la opción.







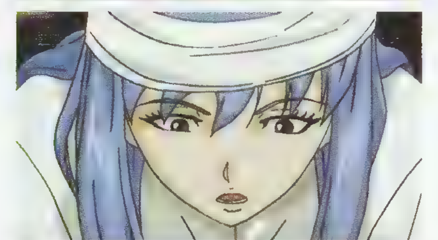


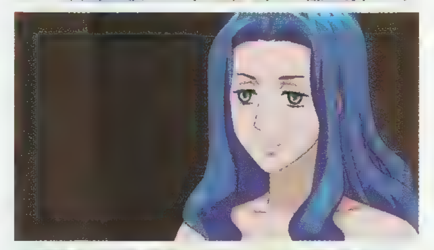
NEO YOKIO

UN BUEN CONCEPTO TRISTEMENTE DESPERDICIADO

Por cachetada con guante blanco









La primera vez que escuché hablar de *Neo Yokio*, esperaba que esta fuese una serie que explotase las virtudes de los shows vía *streaming*, olvidándose de las limitaciones que impone la TV tradicional, a fin de traernos una historia arriesgada, un portal para que los guionistas vertiesen toda su rebeldía acumulada, ofreciéndonos una irreverente sátira tipo anime, de la actual sociedad materialista . . . Desafortunadamente, ese no fue el caso.

EXCLUSIVIDAD POCO ORIGINAL

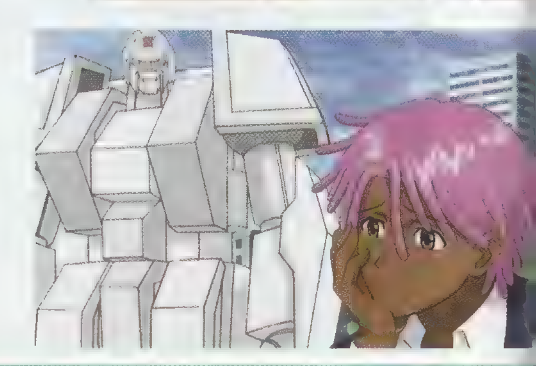
Creado originalmente por **Ezra Michael Koenig**, miembro de la banda *Vampire Weekend*, Neo Yokio en una de las tantas apuestas de animación original del servicio *Netflix*, el cual nos ha dado verdaderas joyas de la animación, como *Trollhunters*, *Bojack Horseman* y *F is for Family*.

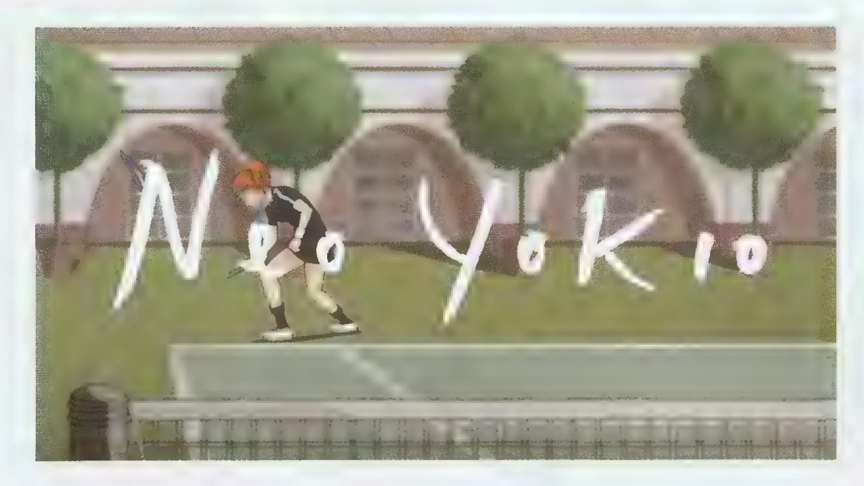
La primicia nos muestra una hipotética ciudad "capitalista" en el año 2077, la cual es asolada por demonios terroristas, que desde hace siglos agobian a la alta sociedad de esta urbe, siendo su única protección un grupo de caza demonios y usuarios de las artes místicas del Viejo Mundo, llamados despectivamente, cazadores de ratas, y que hoy en día forman un nuevo estrato social, los magistócratas, ciudadanos ricos y elitistas, pero siempre un escalón más bajo que los miembros de la alta sociedad de Neo Yokio.

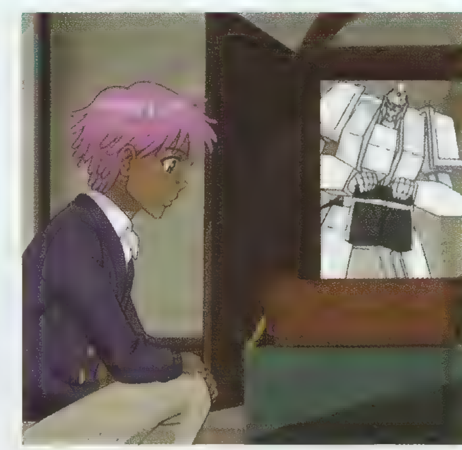
Entre este grupo se encuentra el joven y superficial Kaz Kaan (voz de **Jaden Smith**), el soltero más codiciado de la ciudad, quien fuera de sus obligaciones propias









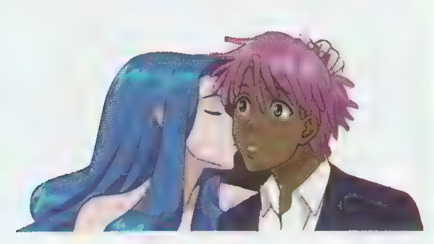


como magistócrata, desperdicia la vida siguiendo tendencias de moda, comprando trajes finos, o menospreciando los gustos de la clase pobre, siempre acompañado de sus amigos, "los caballeros del oeste", Gottlieb y Lexy, además de su mayordomo robótico, Charles, y su tía Agatha, quien también funge como administradora de sus ganancias como cazador.



MUCHO RUIDO, POCO ANIME

Si bien, el concepto de la serie deja en claro que la lucha con los demonios es el *plot* principal, este queda relegado a un segundo plano, enfocándose más en los gustos banales, y la desesperante personalidad de Kaz con su complejo de yo-yo (yo esto, yo aquello), ajeno a todo lo que se desarrolla a su alrededor, con una narrativa tan plana como el propio protagonista. La estética visual de la serie es tan simplona como falta de originalidad, una copia burda del estilo usado en *Voltron, El Defensor Legendario*, también exclusiva del sistema Netflix; para empeorar las cosas (si eso es posible), la serie hace un uso muy burdo de la música, en su intento por dar un poco de ímpetu a las escenas, alguien le debería decir al señor Ezra, que por más hermoso que pueda ser un *soundtrack* compuesto por melodías clásicas, estas simplemente no cuadran con Neo Yokio (¡por Dios, y se hace llamar músico!).





El camino que toma el guión para intentar, y repito, intentar, resaltar los problemas del consumismo y la banalidad de la sociedad actual, quedan en un simple chiste malogrado, que tristemente obtiene el efecto contrario, el resultado más bien pareciese la versión simplona y masculina de las Kardashian, obviamente sin el atractivo que las caracteriza, y vende.

Conforme la trama avanza, el trabajo animado mejora levemente, más no así la historia, un ejemplo de esto es el episodio 4 (magia acuática en los Hamptons), donde claramente se nota la desesperación de los guionistas al incluir una parodia de *Ranma ½*, a fin de meter con calzador una escena lésbica, dejándonos la duda de, si la serie es una parodia de la visión americana del anime, semejante a lo que Cartoon Network hiciera en 2012 con *Exchange Student Zero*, o simplemente se les acabaron las ideas.

OH TRISTE, TRISTE DECEPCIÓN

Puede que esté siendo demasiado estricta con esta pieza de "entretenimiento", o simplemente mis expectativas se encontraban más altas que mi propio ego al momento de escribir la presente nota, lo cierto es que estamos ante un triste y pretencioso intento, por crear una producto que intenta emular la narrativa del anime.

A pesar de ser un auténtico trabajo en colaboración con estudios japoneses, *Production IG* y *Studio Deen*, el concepto y el guión no termina de aglutinar ninguno de sus elementos, resultando en un malogrado amalgama de *clichés*, que nos quedan a deber mucho, aunado al trabajo de animación, que, por donde quiera que se le vea, es obvio que una de las directrices, era hacerlo lo más económico posible.

Si aun sabiendo esto, desean verse muy audaces y ver un episodio, asegúrense de acompañarlo con sal y muchas especias, así al menos, no les dejara tan mal sabor de boca.

GEKIJŌ-BAN POKETTO MONSUTĀ KIMI NI KIMETA!

LA NOSTALGIA NOS LLAMA

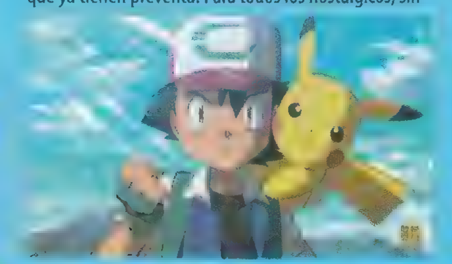
Por Paulina Olvera

Hace 20 años, salió al aire uno de los animes más icónicos de la historia, uno de los pocos que marcó hito, y además sigue cosechando seguidores. Así es, hablamos de Pokémon, y en las recomendaciones de cine, te hablamos un poco de esta producción.

Para conmemorar estas dos décadas, el 15 de julio de este año se estrenó la película, *Gekijō-ban Poketto Monsutā Kimi ni kimeta!* o *Pokémon The Movie: I Choose You!* Coincidentemente, es la película número 20 de la franquicia.

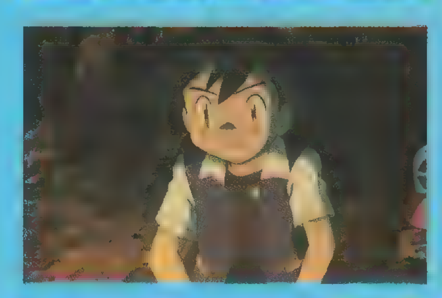
Gekijō-ban Poketto Monsutā Kimi ni kimeta! narra a partir del momento en el que Ash recibe a Pikachu como su primer pokémon, Esto nos llenará de nostalgia, pues es un recordatorio firme de esos primerosz capítulos que vimos cuando éramos niños (por allá de 1997). Es un placer, revivir aquí el conflicto entre Ash y Pikachu y cómo el entrenador se ganó la confianza de su compañero. También se hará hincapié en esa hermosa escena, donde el entrenador y su pokémon vieron al legendario Ho-Oh.

Al ser parte de los lanzamientos de Sun and Moon, muchos personajes importantes fueron relegados a cameos, lo más destacados son Brock y Misty.
En Occidente se pretende que llegue a los cines en noviembre. Al parecer, habrá cadenas de cine en México que ya tienen preventa. Para todos los nostálgicos, sin













FICHA TÉCNICA

[illegible]
Género: Aventura
[illegible]
Idioma/s: Japonés
[illegible]
Satoshi Shimohira, Susumu Matsuyama, Atsushi Chiku, Hidenaga Katakami
[illegible]
Guión: Shoji Yonemur

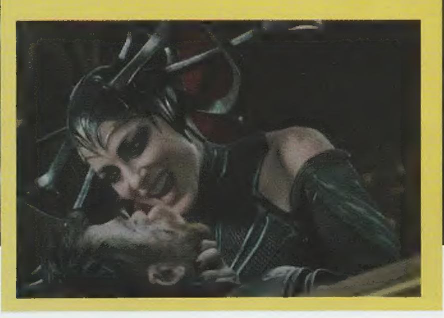


RECOMENDACIONES

Ahora tenemos un par de recomendaciones. taquilleras, que si no viste en cine, nunca está de más conseguirla en el respectivo blu ray.

Thor: Ragnarok es la tercera película de la saga de Thor. En esta entrega, el Dios del Trueno está prisionero lejos de su hogar y desarmado, además debe regresar a Asgard para detener el Ragnarok, un ciclo de muerte. Para lograr su libertad, debe pelear como un gladiador, entre sus enemigos se encuentra Hulk.





FICHA TÉCNICA

Título: Thor: Ragnarok
Género: Acción
País de origen: Estados Unidos
Idioma/s: Inglés
Reparto: Chris Hemsworth (Thor) Tom Hiddleston (Loki) Cate Blanchett (Hela) Mark Ruffalo (Bruce Banner/Hulk) Idris Elba (Heimdall) Tessa Thompson (Valquiria) Benedict Cumberbatch (Stephen Strange) Karl Urban (Skurge) Anthony Hopkins (Odín)
Producción: Kevin Feige
Dirección: Taika Waititi
Guión: Eric Pearson, Craig Kyle,
Christopher Yost
© Taika Waititi/Kevin Feige



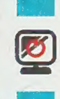
Nuestra segunda recomendación es una cinta de la DC Cómics: *Justice League.*

Esta película es la culminación del enfrentamiento entre Batman y Superman. En esta entrega, Bruce Wayne tiene una nueva fe en la humanidad, inspirada por el sacrificio de Superman. Con esta nueva esperanza, decide reclutar un grupo de superhéroes para luchar contra Steppenwolf.

FICHA TÉCNICA

Título: Justice League
Género: Acción
País de origen: Estados Unidos
Idioma/s: Inglés
Reparto: Ben Affleck (Bruce Wayne / Batman) Gal Gadot (Diana Prince/Wonder Woman) Henry Cavill (Clark Kent / Superman) Jason Momoa (Arthur Curry / Aquaman) Ezra Miller (Barry Allen / The Flash) Ray Fisher (Victor Stone / Cyborg) Ciarán Hinds (Steppenwolf)
Producción: Charles Roven, Deborah Snyder, Geoff Johns, Jon Berg
Dirección: Zack Snyder
Guión: Chris Terrio, Joss Whedon
© Zack Snyder/ Charles Roven, Deborah Snyder, Geoff Johns, Jon Berg





¡OK, K.O.! SEAMOS HÉROES

HEROÍSMO EN MINIATURA

Por Mina Meow

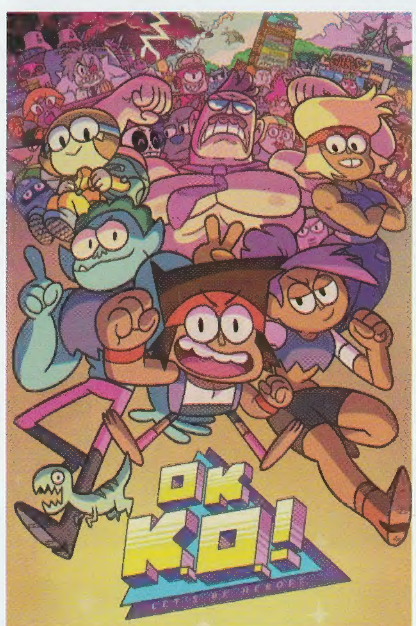
Para nuestra recomendación de hoy, te traemos un nuevo show que resume perfectamente lo que es ser cool: robots gigantes, hombres lobo, un centro comercial y muchas patadas y karatazos. ¿Qué más se puede pedir?

Su nombre es *¡OK, K.O.! Seamos héroes*, y ha comenzado a transmitirse regularmente desde el pasado mes de septiembre a través de la señal de *Cartoon Network Latinoamérica*. Después de haberse quedado más de 4 años en la congeladora (su piloto se estrenó en 2013), y tras el éxito arrasador de sus cortos en internet, ha llegado el momento de brillar para este show. Y no es por nada, pero es un estreno que no te puedes perder por nada de este mundo.

FAMILIA, AMIGOS Y PATADAS VOLADORAS

La historia se desarrolla al interior de un centro comercial llamado Lakewood Plaza, el cual no tiene nada de normal. En esta plaza comercial los héroes de todo el mundo acuden para hacer sus compras y, a menudo, se desatan increíbles batallas en los alrededores.





En uno de los locales tiene su dojo Carol, una fuerte heroína retirada. Sin embargo, esta historia no se trata de ella, sino de su pequeño retoño, un niño de unos 8 añitos llamado K.O. Él, como todas las criaturas de su edad, es un niño travieso, curioso y que ama mucho a su mami. Pero, a diferencia de otros chiquillos, K.O. posee la fuerza y determinación de un auténtico guerrero. Por eso, un día, cuando su niñera no puede acudir a cuidarlo y su mamá se ve obligada a llevarlo al trabajo, K.O. se da cuenta de que su destino está en la bodega del Sr. Gar, la tienda más cool de todo Lakewood Plaza. Rompiendo todas las leyes de trabajo infantil, K.O. consigue un empleo en la bodega y ahí conoce a quienes serán sus mejores amigos por siempre: Enid, una linda y ruda guerrera, y Radical, un presumido y musculoso alienígena.

AVENTURAS POR DOQUIER

Sin duda, ésta es una serie que no puedes dejar de ver, ya sea en su presentación para televisión (en episodios de 11 minutos), o en los divertidos cortos animados de 3 minutos, ya disponibles en el canal de *YouTube* de *Cartoon Network LA*. Créenos, no te vas a arrepentir.



3, 4
FEBRERO
2018

EXPO REFORMA

expo reforma CANACO,
Morelos 67, col. Jurez,
Delegacion
cuauhtèmoc.

TNT´
GT12

EXPO MANGA COMIC

Tel: 26-16-23-00 / 55-18-37-02 www.tnt-web.net Facebook: MuroTNT